CPC • AMIGA • ST • C64 • PC • NEC • NINTENDO • SEGA

NUMÉRO 6 • JUIN 1990 • 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

joystick NUMÉRO 6

SUPPLÉMENT DÉTACHABLE :

Consoles MAGAZINE

200 VIES INFINIES

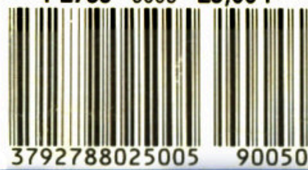
LES MEILLEURS TRUCS DU MOIS

75 tests

UNREAL
TIE BREAK
NUCLEAR WAR
RESOLUTION 101
STAR BLADE
DAN DARE III

MEGA CONCOURS

1 NEC + CD ROM +1 LYNX
+ 1 MEGADRIVE A GAGNER!



POSTER ELVIRA

BELGIQUE : 183 FB • LUXEMBOURG : 184 FL • ISSN 0994-4559

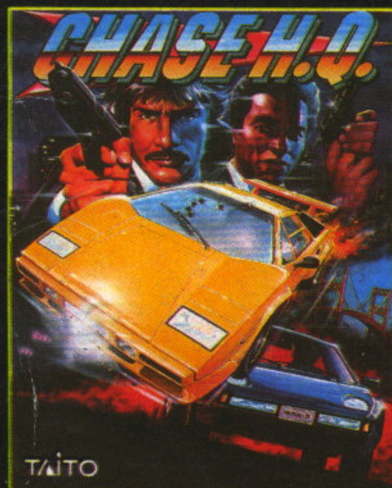
Deja le





Il n'existe aucun endroit ou vous pouvez eviter... **SLY SPY** Sa carte de visite est une invitation a danser avec le danger Entrez dans l'existence explosive d'un agent secret a travers ce thriller d'arcade/action qui vous laissera a peine le temps de reprendre votre souffle! Disponible sur Amstrad k7 et disquettes, Atari ST/STE et Amiga

DATA EAST



La plus rapide, la plus passionnante des simulations de voiture en 3D jamais realisee. Prenez le volant de votre Porsche Turbo a la poursuite de dangereux criminels conduisant de veritables bolides. Vous manquez de temps ? Il vous suffit d'activer votre super turbo et vous serez plaque au fond de votre siege!

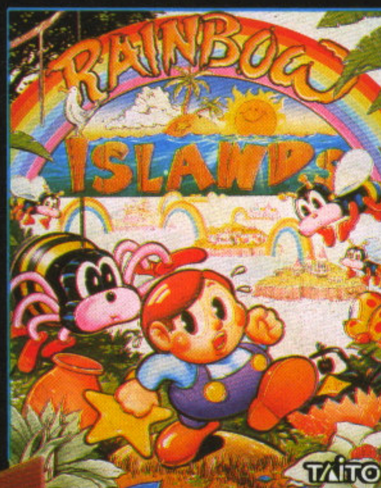


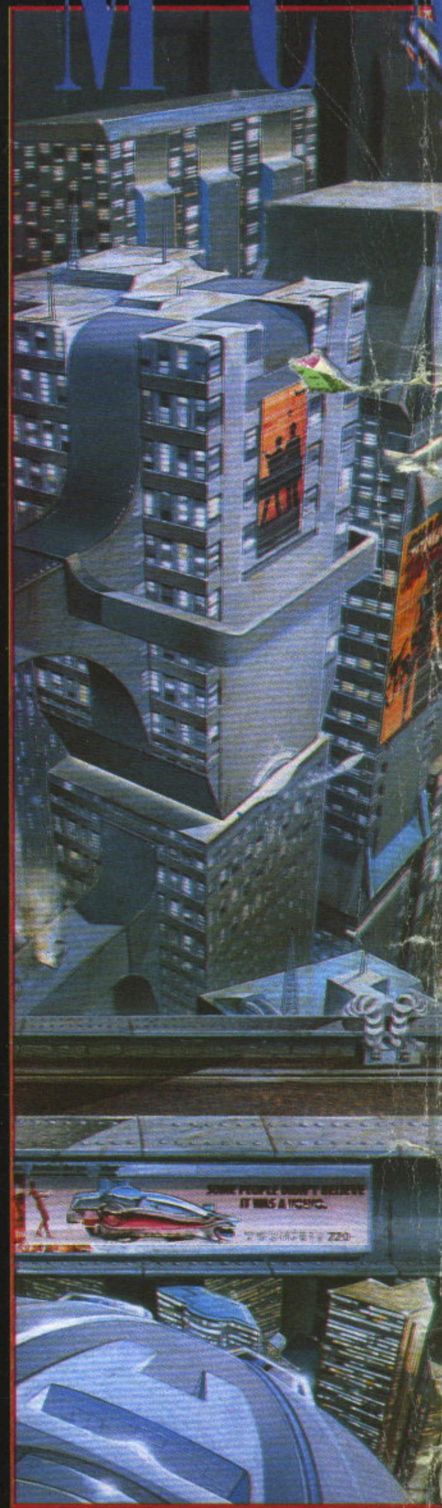


Sautez de l'ile de Doh vers l'ile des Monstres ou vous rencontrerez Doh en personne, mais aussi des insectes bourbonnants, des jouets bizarres, des machines de combats mortelles, des monstres ou des creatures legendaires et folkloriques pour entrez dans le monde des tenebres et affrontez ses habitants!

Un jeu original qui vous propose 7 iles a visiter, reproduisant fidelement le "fun" et l'incroyable jouabilite du hit d'arcade.

Disponible sur Amstrad k7 et disquette, Atari ST/STE et Amiga.







Futur!













Le plus grand simulateur de voi jamais réalisé vous offre un choix de appareils et de 4 environnements de combat différents avec des dizaines de missions tactiques. **F29 RETALIATOR** - Le ciel est désormais votre univers."Une simulation de vol en 3D hyper rapide..." "Techniquement superbe, visuellement époustouflant."







SHADOW WARRIORS le tout dernier, le plus grand et le plus ambitieux des jeux d'arcade d'arts martiaux arrive en force sur votre micro en innovant par son interactivité avec les décors! Les techniques dévastatrices du Ninjitsu ont traversé les guerres médiévales... et maintenant elles revivent dans les métropoles américaines. Un millenaire entier de secrets du Ninjitsu dans vos mains... le coup de pieds arrière "Phoenix", le triple enchainement de directs, la prise de torsion du visage et bien d'autres techniques vous donnet un formidable arsenal de suprenants enchainements.
En tant que Maître du Ninjitsu, vous pouvez descendre dans la rue. **SHADOW WARRIORS** le héros des années 90Disponible sur Amstrad k7 et disquette, Atari ST/STE et Amiga



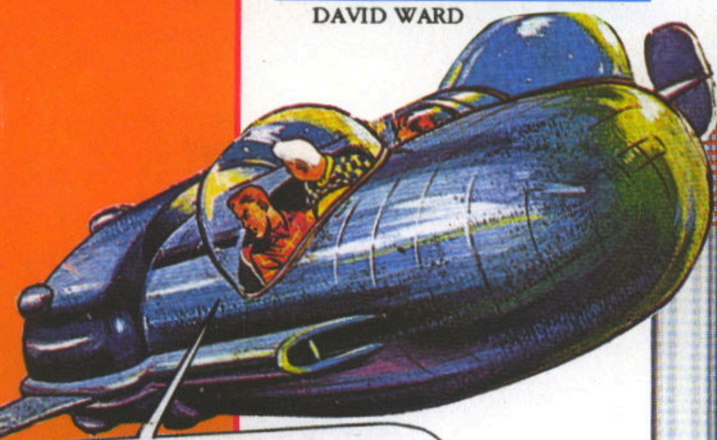
ZAC DE MOUSEQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

N°6 somm



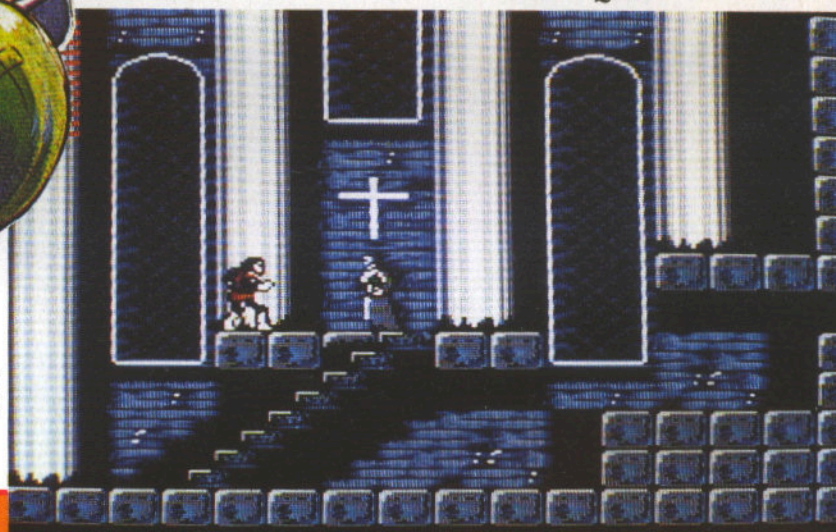


Ultima VI sur PC !



Ci-dessus : Dan Dare III.

Simon's Quest



aire



TESTS

JOYSTICK: 53 Avenue Gambetta 92400 Courbevoie La Défense, Tel (1) 47 89 59 54 Téléfax : (1) 43 33 03 23.
JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, Tel (1) 42 96 55 59 • SERVICE TELEMATIQUE: 3615 JOYSTICK . SYSANIM : LAURENT • CENTRE SERVEUR: Azursoft
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Marc ANDERSEN • ***REDACTEUR EN CHEF:*** Henri LEGOY • ***REDACTEUR EN CHEF ADJOINT:*** Michel DESANGLES • ***COORDINATION:*** Bernard JOLIVALT • MAQUETTE: Francois PLASSAT • DIRECTION ARTISTIQUE: Pixel Press Studio • ILLUSTRATEUR:Yacine • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL.
REASSORT des anciens n° et ABONNEMENT : (1) 42 96 55 59 Huguette UZAN
DIRECTEUR DES VENTES: Promevente-Michel IATCA: 45 23 25 60 Terminal: EB6
PHOTOGRAVURE: Efa • IMPRIMEUR: J.L. SA – Sima Torcy • DISTRIBUTION: Transports Presse • Commission paritaire n° 70725 ISSN 0994-4559-Dépôt légal à parution
Publication inscrite à l'OJD • TIRAGE DE CE NUMERO: 90000 exemplaires

C'est un bon mois, l'un dans l'autre. Beaucoup de pages, beaucoup de tests, beaucoup de news, beaucoup de trucs et astuces, beaucoup de previews, beaucoup de tout. Pas de rubrique "Champion" : nous préparons une surprise pour le mois prochain.

Un Consoles Magazine à part, encarté au milieu du journal, c'est pas une bonne idée, ça? Avec des tests, des infos, des trucs et astuces et tout ce qu'il faut pour nourrir vos ports cartouche pendant un bon mois. Ouais, râlent les autres, mais nous, qu'est-ce qu'on a en plus? Vous avez l'indépendance. On ne vous mélange plus. Il y a encore plus de pages de tests que dans le dernier numéro. Franchement, vous êtes servis. Qu'est-ce qu'on pourrait demander de plus, hein?

Ah oui, vous avez raison: un Spécial Bidouille. C'est vrai. C'est tellement vrai que ça sera en vente le 14 juillet, sous le nom évocateur de "La Bible des Pokes". Des tonnes, que dis-je, des mégatonnes de trucs, astuces, pokes, cheat modes, et des soluces à n'en plus finir. Vous avez drôlement intérêt à ne pas le rater, parce qu'il y a autant de jeux récents qu'anciens, et sur toutes les machines, y compris les consoles. La plus belle invention depuis l'électricité, je dirais même plus, sa justification ultime.

Le 29 juin, numéro double, bouchées doubles, gras double. Spécial vacances. Tiens, à Noël, on fera un Spécial Noël, autant vous prévenir tout de suite, on est entre nous, on peut tout se dire. Le Joystick de juillet sera un numéro énorme avec des tests en pagaille et des dossiers sur à peu près tout ce que vous avez envie de savoir. Gorbatchev a vu les maquettes, il nous a demandé si on pouvait pas lui faire la même chose en russe, tellement il avait envie de comprendre. Le pauvre. Il n'a qu'à parler français, non mais. Est-ce que je lis la Pravda, moi?

Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, la séance est ouverte, et la lecture commence page suivante. Amusez-vous bien.

Courrier

Salut les mecs. Une remarque. Vous seriez bien aimables de ne pas tous conclure vos bafouilles par "passez ma lettre, que je voie si c'est pas du bidon". Sinon, on change de nom et on s'appelle "Courrier Magazine". Merci.

■ Je voudrais savoir pourquoi les fabricants de logiciels sur ST et Amiga ne développent par sur cartouche. Car si j'ai bien tout compris, la cartouche a sa propre mémoire, donc fini de dire que pour tel jeu il faut avoir au moins 1 Mo de mémoire. D'autant que pour contrer les consoles et éviter le piratage, ce serait très efficace. Et qu'on ne nous dise pas que les prix de revient seraient énormes, car la fourchette se situe déjà entre 250 et 300 francs.

Hervé Ruiz, Limoges.

Je vais te dire: les prix de revient seraient énormes, justement. Sur 250 francs, le support lui-même (la disquette) coûte 5 francs. Imagine que tout d'un coup il coûte près de 100 francs! Tu paierais ton jeu entre 350 et 400 francs, comme sur les consoles. N'oublions pas que les 250 francs ne couvrent pas que la fabrication: il y a le bénéfice du magasin qui te le vend, il a la fabrication de l'emballage, les charges de l'éditeur, et surtout les droits d'auteur.

■ Lorsque j'ai vu l'article sur l'Amigadrive... *(le reste est censuré).*

Daniel Monge, Paris.

Ouais, bon, ça va.

■ Comment transformer un fichier basic en binaire et inversement? Existe-t-il un logiciel? Pour le spécial courrier, je réponds que mettre le nom de l'auteur du logiciel est con (pardon!). Et savoir qui les fait, on n'en a rien à branler.

J.P. Ney

Pour le problème du fichier, pourquoi veux-tu le transformer? Sur quelle machine? Je sais bien que c'est ta troisième lettre, mais si tu oublies à chaque fois de donner les détails nécessaires, on ne pourra jamais te répondre. Pour le nom des auteurs, ok, c'est noté.

■ A la question "faut-il mettre le nom des programmeurs", je réponds: il fôt! Je pense qu'il y a la place, quite à supprimer une image d'écran ou sur le pourtour des emballages en carton (plutôt que d'écrire 4 fois le titre comme si on était borgne de trois yeux!), et on peut même écrire 4 noms ou plus: scénariste, graphiste, musicien... J'ai toujours lu avec intérêt le CV des auteurs, lorsqu'ils figuraient sur certains emballages et notices (d'Ere Informatique par exemple). Et je pense qu'il doit être frustrant pour un auteur, même s'il a fait partie d'une équipe et n'a pas conçu le jeu tout seul, de ne pas voir son nom sur les rayons des revendeurs ou dans une pub. Ils pourraient même accorder des autographes à la sortie du jeu. Tiens, ça s'est fait avec B.A.T.! Ça doit être encore plus frustrant si l'auteur a réalisé le jeu tout seul, ou si c'est son premier jeu.

Hélène Sadous, Saint Priest.

C'est noté également... L'initiative d'Ubi Soft est effectivement à saluer, d'autant qu'elle a apparement eu beaucoup de succès. Sans tomber jusqu'aux travers de l'idolâtrie, il est vrai que savoir comment travaille un programmeur est intéressant...

■ Je vous écris pour répondre aux questions posées dans le courrier du dernier numéro, et plus précisément s'il faut ou non inscrire le nom du programmeur sur la jaquette de son jeu. La réponse me paraît évidente: oui. On n'imagine pas, comme le suggère le rédacteur du courrier, une affiche de film avec le titre pour seule indication. Le nom du programmeur, ou du moins du principal s'ils sont plusieurs, me semble indispensable pour avoir un point de repère quant à la qualité du logiciel. D'autre part, vous avez sans doute remarqué l'évolution de la présentation des jeux, ils ressemblent de plus en plus à des films. Je trouve injuste pour les gens qui ont passé parfois plus d'un an sur un produit, de passer pratiquement inaperçus une fois le jeu diffusé. Il est du devoir des éditeurs de combler cette lacune, et je remercie Joystick de poser ce genre de problèmes. Enfin un journal qui ne pense pas qu'à ses propres intérêts.

Olivier Kerouac, Douarnenez.

Ok, on note encore...

■ Sur les boîtes de jeu, il y a déjà le nom de l'éditeur, le nom du distributeur, un autocollant pour nous indiquer qu'un poster est inclus dans la boîte, un autre pour nous signaler que la notice est en français, et encore un ou plusieurs autres pour nous faire part des notes données par quelques revues micro. Ça fait déja pas mal de place en moins pour le dessin, alors s'il faut en plus marquer en gros: c'est un jeu de truc ou de machin, on finira par ne plus avoir d'illustration sur la jaquette. Si l'envie me vient de connaître le nom du programmeur, il me suffit de lire la notice ou d'installer le jeu, c'est immanquablement écrit quelque part. Je trouve donc cette indication supplémentaire inutile, d'autant plus qu'il serait injuste de n'inscrire qu'un seul nom sur la boîte, il est bien rare qu'un jeu ne soit programmé que par une seule personne. S'il faut inscrire une dizaine de noms sur les boîtes, imaginez ce que ça donnera au final.

Fabien Levien, Meaux.

Bon. Rétablissons les proportions. On vient de publier deux pour et deux contre pour avoir un éventail le plus représentatif possible des arguments en présence, mais vous êtes beaucoup plus nombreux à réclamer le nom des auteurs. La raison qui revient le plus souvent est simple: on préfère acheter un logiciel écrit par un auteur dont on sait qu'il est bon, plutôt que celui d'un inconnu. Voilà qui devrait inciter les éditeurs à forcer un peu dans ce sens; mais ils ont déjà commencé et bien souvent nous envoient des photos et des biographies d'auteurs, de programmeurs, de graphistes, de musiciens... On ne peut que les encourager à continuer.

FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLEMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MEME COMPLIMENTS EN ÉCRIVANT À JOYSTICK

news



Amiga 3000, enfin !



Ça y est: au Sicob, Commodore a enfin présenté l'Amiga 3000. Alors? Puissance? MegaHertz? Mips? Fat Agnus? Mem vid? Denise & Agnès? Ensemble? Vraiment? Culture? Subventions? Procédons par ordre.

L'A-3000 est architecturé autour d'un 68030 Motorola 32 bits cadencé à 16 Mhz ou 25 Mhz (selon la configuration) associé à un co-processeur arithmétique. Le 3000 est configuré en standard avec 2 Mo de mémoire RAM 32 bits dont 1 Mo sert exclusivement de mémoire vidéo (Chip Ram), d'un disque dur SCSI de 40 Mo et d'un écran multi-synchro haute résolution. Bref, rien que du tout bon. Grâce à cinq nouveaux circuits spécialisés, il peut afficher de 320x256 à 640x512 pixels, de 2 à 4096 couleurs (mode Super Hires & Dynamic HAM), monter jusqu'en 1440x512, transférer plusieurs mégabits/seconde de données grâce à son controleur SCSI et vous jouer Mozart en stéréo polyphonique. Le monstre est capable de fournir un signal vidéo désentrelacé grâce à son nouveau circuit Amber remplaçant avantageusement une carte Flicker Fixer (4.000 francs). L'écran ne sautille donc plus en haute résolution (le Doliprane n'est plus obligatoire). L'Amiga possède un nouveau slot 16/32 bits «zorro III» compatible avec les cartes XT/AT et ouvert vers de futures extensions 32 bits (carte processeur Risc, 68040 etc...). Quant au Kickstart (vous savez... la petite main!), ce dernier a doublé de volume: 512 Ko en ROM au lieu de 256. Malgré toutes ces performances, le 3000 reste compatible avec le 500 et le 2000 (mais pas à 100%!). La version de base sera commercialisée au prix de *-z§ù£!ç-"!. Mais nous y reviendrons...

Coté logiciel, tout va changer. D'abord, tous ceux qui attendaient le Workbench 1.4 peuvent la fermer (y compris moi-même... mais bon!): le nouveau Workbench possède la référence 2.0, il est entièrement francisé et il est à pleurer! En effet, il affiche l'atelier en 640x512 pixels et croyez-moi, ça vaut le détour. Hyper puissant, ce WB effectue toutes les manipulations imaginables tout en évitant les séquences Shift+PouetPouet. C'est beau, c'est complet (mémoire, nombre de fichiers, place disque en Ko, choix des fontes pour le WB, résolution, couleur arrière-plan paramètrable etc...). Bref, si vous dites que c'est un Amiga, personne ne vous croira. Autre point important: la communication inter-programmes. Pour effectuer ce sport, Commodore a implanté la version «Amigatisée» de REXX (Arexx). C'est un véritable macro-langage qui permet de piloter vos programmes depuis un fichier Batch. Vous pourrez par exemple lancer une procédure qui chope les données issues d'un tableur ou d'un traitement de texte, filtre les accents, compacte le résultat en binaire et qui balance le tout via votre soft de communication chez votre dentiste par exemple. Autre soft très attendu et livré en standard: Amigavision. En voila un programe qu'il est beau, c'est un générateur d'applications couleur multi-média, comme ils disent. On peut faire un programme pour réaliser des slide-shows et plein d'autres trucs super géniaux! C'est hyper... hyper... hypercard? Director? Apple? Chuuuttt! Qui a dit Macintosh! Hein? (NDLR: C'est pas vraiment un avantage, Hypercard, c'est de la daube).

De vous à moi, quelle mouche a piqué Commodore? Est-ce la folie des grandeurs ou le résultat d'une étude marketing poussée? L'Amiga 3000 est véritablement un monstre technologique très sophistiqué mais dans quel créneau se positionne-t-il? En effet, si l'on compare la logithèque professionnelle disponible sur Amiga par rapport à celle du voisin Apple, il y a de quoi ricaner! Car il faut vous l'avouer, l'A-3000 est professionnel! Si si! Y a que des softs pour 500 et 2000 qui tournent dessus, mais c'est un pro!. Commodore déclare ouvertement la guerre à Apple sans avoir de renforts! Dangereux, non? Décidement, Commodore a bien du mal à attirer la clientèle professionnelle (pensez à l'Amiga 2000). Avec l'Amiga 3000 c'est un peu un va-tout...ça passe ou ça casse. Faites un voeu pour que cela passe car ce bijou est vraiment fabuleux et il est surtout 40% moins cher que ses concurrents. Allez, je vous le dis: il vaut 25.000 francs toutes taxes comprises en version de base 40 Mo. Une paille, excusez du peu!

Cris.

Publishing Partner Master sur Atari vient de s'enrichir d'un seul coup de 600 polices Adobe. Comme dit Danboss, Adobe, c'est de l'Adobe.

COCAGNE

Wonderland, le prochain jeu de Magnetic Scrolls dont nous vous parlions le mois dernier a coûté 2 millions et demi de francs (pas des centimes, oeuf corse) de développement. Selon Anita Sinclair, la chef de Magnetic Scrolls, même s'il s'en vend 100.000 exemplaires, le produit sera déficitaire. Les prochains softs seront cependant nettement moins chers à produire car ils bénéficieront de la même interface.



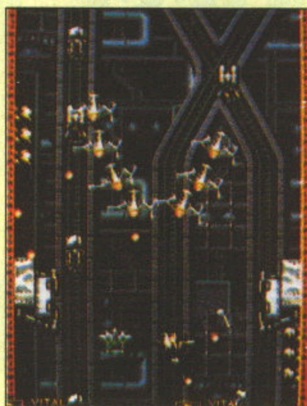


SECTE NOIRE

Lankhor met la dernière main à La Secte Noire, un jeu d'aventure et de mystère qui se déroule à la fois dans le Périgord Noir et sur CPC. Il faudra découvrir 140 indices disséminés dans 34 lieux pour espérer résoudre l'énigme qui a secoué, et pas qu'un peu, le petit bourg d'Issegeac. Pas de synthèse vocale ce coup-ci, mais un analyseur syntaxique et quelques nuits blanches en perspective.

LE DERNIER CAPCOM EN ARCADES

Final Fight, le nom est révélateur. C'est le dernier beat'em up que CapCom ait pondu, mais c'est aussi le plus réussi! Imaginez une ville corrompue qui se dresse aux pieds d'un maire bien comme il faut. Imaginez maintenant que ce maire aux mains propres ait une fille. Et puis soudain voilà qu'apparaît le gang des Mad Gear (déjà rencontré dans le jeu du même nom), qui s'empresse de l'enlever... Le maire a les mains liées, ne pouvant agir sans risquer la vie de sa fille Jessica. C'est à son petit ami et à ses compagnons qu'il va faire appel. Le scénario, bien ficelé, n'est qu'un prétexte aux combats qui vont suivre. Fidèle suite de Street Fighter, celui-ci est encore plus dévastateur que son modèle et contrairement à lui il ne s'embarrasse pas de six attaques différentes! En effet, les trois disponibles sont suffisantes. Leur efficacité n'est que relative au personnage que vous dirigez: Il y a Guy qui est rapide et agile, Cody qui est fort et athlétique et puis il y a Haggar, la brute épaisse (rien dans la tête, tout dans les muscles). Vous pouvez jouer à deux simultanément, vous aidant







mutuellement lors des combats. On retrouve tous les loubars du gang à peine arrivé dans la rue. Le combat sera rude. Autre jeu annoncé, 1941 Counter Attack vous renvoie pendant la seconde Guerre Mondiale aux commandes d'un avion à hélice affronter les Japs. Drôle de lapsus, le jeu est japonais. Rappelez-vous 1942 et 1943 Battle Of Midway. 1941 est leur suite. Puisque la guerre était finie en 1944, Capcom a effectué un retour dans le temps pour nous proposer une suite. Ici aussi on peut jouer à deux, comme dans 1942. Les armes semblent bien modernes pour l'époque, mais bon, le jeu est prenant. Hydravions et dirigeables immenses doivent être descendus en flammes. Beaucoup de trouvailles intéressantes ont été ajoutées: on peut s'abattre sur le décor sans s'écraser et au contraire faire dévier l'appareil qui peut alors tirer dans plusieurs directions. Les «POW» qui apparaissent lorsque vous abattez un escadron entier regorgent toujours d'armes efficaces... Rendez-vous bientôt dans les arcades!

● Le Rédacteur 3 vient de sortir sur ST. Il coûte 990 francs, et 400 francs seulement si vous l'échangez contre le Rédacteur 1.97b12 révisé 42-B.

● Le Compact Disc Rockstar (I wanna be a...) est désormais disponible dans tous les magasins distribués par Emi/Pathé-Marconi. Vous pourrez donc l'acheter même si vous ne possédez pas le jeu d'Infomédia. Sympa, non?

news

RECOMPENSE

Mirrorsoft vient d'obtenir un "Krystie Award", une récompense décernée par l'Association des Editeurs sur Support Optique, pour son Disque Guinness des Records. Le prix a été donné pour la meilleure intégration de texte, d'image et de son sur disque optique. Il n'existe pour l'instant que sur Macintosh, et surprise, à un prix plus que modique: 600 francs. Franchement, on m'aurait demandé, sachant que ça tourne sur Mac, et que c'est sur CD Rom, j'aurais volontiers parié sur 9.990 francs hors taxes. Eh ben non. Bravo.

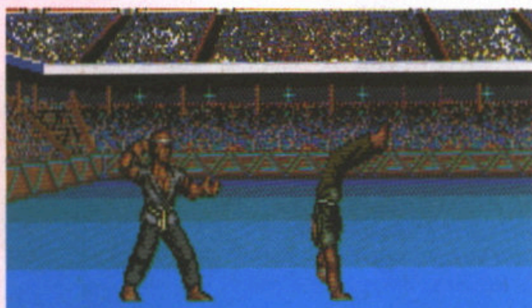


TELEX

- California Games II est en route: sortie en novembre.
- L'Aviation Civile britannique entraîne ses futurs pilotes avec... un Amiga et F16 Combat Pilot! J'espère qu'ils apprennent simplement à voler, et pas à tirer sur tout ce qui bouge. Pendant ce temps, l'armée isralienne programme des scénarii de conflits sur Amiga toujours, afin d'évaluer ses chances...
- Gremlins II (le film) est en cours d'adaptation sur Gameboy...
- Bon. Le soft d'Electronic Arts qui est passé par tous les titres (Cesar, Rome, Emperor of Rome) s'appelle maintenant Centurion : Defender of Rome. Ce qui est logique, ceci dit, puisqu'il a été écrit par l'auteur de Defender of the Crown.
- Walt Disney se lance enfin dans la micro et devrait sortir huit titres (détails inconnus) d'ici la rentrée...

JEUX ORIENTAUX

Oriental Games est l'un des prochains produits Microstyle: trois arts martiaux réunis en un seul soft, le Kung-Fu, le Kendo, et un troisième qui selon moi ressemble plus à de la baston pure et simple qu'à un véritable art, mais j'ai peut-être mal vu.



COUP DE POING

Frank Bruno's Boxing est sorti il y a quatre ans déjà sur la plupart des ordinateurs sauf sur PC. C'est maintenant chose faite à un prix budget, 100 francs environ chez Encore. Vous n'êtes pas obligé d'enfiler des gants de boxe pour taper sur le clavier.

BAISSE DE PRIX

Atari baisse le prix du Portfolio: il sera désormais vendu 2290 francs, au lieu de 2990. De plus, le lecteur de cartes mémoire -qui contrairement à ce que son nom semble indiquer, est également capable d'écrire les dites cartes mémoire- est disponible à 850 francs.



UBI SE B.A.T A LA FNAC-FORUM



Titus fait des émules? Suite à l'opération organisée par ce dernier sur Kick Off, c'est Ubi qui s'y colle avec une superbe présentation-concours de BAT sur ST. Tout s'est déroulé comme prévu le 5 mai dernier de 14 heures à 19 heures à la Fnac des Halles. On a ainsi assisté en direct à une partie endiablée sur écran géant (vidéoprojecteur oblige) menée par un des concepteurs du jeu et commentée par un jeune présentateur. Les auteurs étaient là au complet et dédicaçaient posters et exemplaires du jeu (vendus pas cher à l'accueil). On a aussi eu droit à une vidéo extrêmement bien réalisée présentant le jeu et ses auteurs. Autre nouveauté, Music Master, un logiciel de création musicale pour ST, Amiga et compatibles PC qui utilise la carte MV16 (fameuse carte 16 voies de BAT). Très complet, celui-ci peut moduler échos, formes d'ondes, formes d'enveloppes mais aussi mixer les sons. De plus, les filtres sont paramétrables et il intègre un équaliseur. Les versions PC et Amiga utiliseront une nouvelle version de la carte MV16, ces derniers n'ayant pas de prise MIDI d'origine. Sur Amiga, on pourra au choix utiliser les ressources propres de la machine (4 voix, 9 octaves) ou bien utiliser la carte. BAT ne devrait pas tarder sur ces machines, le II étant en préparation. Computer's Dream, le groupe qui est derrière BAT et tous ses développements, travaille aussi sur un nouveau jeu dans la lignée de BAT. Son nom n'est pas définitif mais on en recausera. Ah oui, il y avait aussi quelques ST alignés sur le côté qui permettaient au public d'essayer le logiciel. Les meilleurs scores étaient récompensés... malgré quelques tricheurs qui avaient apporté une sauvegarde du jeu pour arriver à des niveaux élevés. Honte à eux.

Virgin vient d'ouvrir un second Mégastore à Marseille, au 75 rue Saint-Ferréol (sixième arrondissement). Je serais la FNAC, je commencerais à m'inquiéter.

STYLET



Une nouvelle mode est en train de naître: le portable à stylo. Un transfuge d'Acorn vient d'annoncer l'Active Book, Sony a sorti le Palmtop, Grid (connu pour le Compass, l'ordinateur personnel le plus cher du monde) a créé le GridPad et IBM vient de financer une boîte nommée Go Corporation pour phosphorer sur un projet équivalent: concevoir des portables pas plus grands qu'un magazine et à peine plus épais, sans clavier mais avec une surface tactile. Il suffit d'écrire dessus avec un stylet. La machine reconnaît l'écriture et exécute les ordres. Gaffe aux pattes de mouche! Pour l'instant, les prix sont de l'ordre d'une à deux briques, et la merveille n'est pas encore disponible. Franchement, je ne vois pas très bien la différence avec un bon vieux bloc de papier...



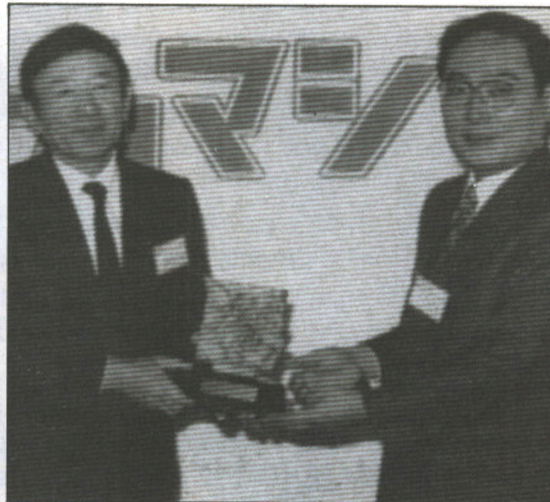
CA N'EN FINIRA DONC JAMAIS!

C'est Linel qui adaptera The Neverending Story II (l'Histoire sans fin II). Le film sortira quelque part autour de Noël, et le soft devrait s'aligner. Le film a l'air génial, et il semble pratiquement certain que ce n'est pas le dernier de la série.

MEILLEURS JEUX D'ARCADE JAPONAIS

Game Machine, l'un des fleurons de la presse japonaise professionelle de l'automatique (jeux-vidéo et flippers), vient de décerner pour la première fois cette année les oscars des meilleurs jeux-vidéo. Les nombreux nominés (tous japonais!) ont été progressivement départagés afin de laisser la place aux deux meilleures sociétés: Sega et Taito qui se retrouvent ex-æquo grâce à Tetris (une version japonaise qui n'existe que là-bas, similaire à Flash Point) et Chase HQ. C'est Mr Masumi Akagi, l'éditeur de Game Machine, qui a remis leurs trophées aux vainqueurs, Mr Hayao Nakayama de Sega Enterprises et Mr Keisure Hasegawa de Taito Corporation.





De gauche à droite : M. Masumi Akagi remettant le trophée à M. Keisure Hasegawa, président de Taito. M. Hayao Nakayama, président de Sega, recevant le trophée des mains de M. Masumi Akagi.

IMAGE TELEPHONEE

A partir du mois de juin, photographes et cinéastes pourront procéder à un casting par téléphone avec l'aide d'un ordinateur, de Numéris et d'un abonnement à toutes les agences proposant un service image. Pour l'instant, seule la société Photocom, instigatrice de ce projet, est capable de transmettre des images en couleur, du son et du texte (essentiellement des books de mannequins) moyennant un modique abonnement de 3.250 francs par mois. Il est préférable de disposer d'un écran couleur et bien sûr de disquettes pour stocker tous les visuels demandés à l'agence. Ensuite, les pros du charme pourront consulter à loisir cet immense vivier de belles filles qui peuplent la planète mode avant de faire leur choix.

HEP! SERVEUR!

Antigone software reprend 150 francs tous les logiciels serveurs monovoie RTC sur Atari ST pour l'achat du logiciel Halley (350 francs) ou d'un pack Halley 1.02 & Ellipse 1.03 (serveur plus le composeur de pages vidéotex, 490 francs l'ensemble). Dépêchez-vous, cette offre n'est valable que du 1er juin au 31 juillet prochain. Tant qu'à faire, Antigone baisse aussi le prix de la filasse: 60 balles seulement le câble ST minitel, 90 la détection de sonnerie. Antigone Software, B.P. 51, 31170 TOURNEFEUILLE Tél.: 61.86.79.18

news





Tu le sens mon Joystick ?

Fabriqué par Advanced Gravis, au Canada, et distribué par Virgin Loisir, ce nouveau joystick, surnommé déjà le «Gravis» offre de multiples avantages. Tout d'abord, il a un socle lourd (dépourvu de ventouses), et une fine poignée en métal rembourrée de mousse antidérapante, ce qui fait du Gravis un bâton qui tient bien dans la main. Il est pourvu de quatre positions de souplesse réglées grâce à une molette rotative, et de deux boutons de tir sur le socle. Attention, ce joystick ne s'adresse qu'aux droitiers, les boutons étant apposés à gauche de la tige. Son prix: 349 francs pour la version noire, et un poil plus cher pour la transparente. C'est un peu cher mais il semble assez solide et il est garanti un an.

RHAPSODY IN MIDI



Au début du siècle, des gens comme Gerschwin, Rachmaninoff et Debussy avaient enregistré eux-mêmes des rouleaux de papier qui, introduits dans un piano mécanique, reproduisaient leurs mélodies. Une école de musique américaine a eu l'idée de numériser ces rouleaux de papier (inutilisables, car ils sont trop vieux), et de traduire le résultat en Midi. De sorte qu'il est maintenant possible d'entendre des morceaux vraiment par joués le vrai Gerschwin et même d'analyser les morceaux à la triple croche près. Pas mal, non?

SUPPORTER

Allez Trincamp, alleeeeeez, Trincamp Trincamp Trincamp (extrait de "Coup de tête", de Jean-Jacques Annaud) ! Ah, que voulez-vous, dès qu'on parle de foot, je repense à cet excellent film. Et je pense aussi à la compilation World Cup Year 90. Bon sang, ça c'est de la compil! Imaginez un peu: il y a Kick Off (déjà, rien que ça, ça justifie l'achat de la chose), Gary Lineker's Hot Shot, et, dans la version 16 bits, International Soccer, alors que dans la version 8 bits, c'est International Soccer. Ahhh, je meurs. C'est trop bon. Et dans la boîte, il y a en plus un planning du championnat du monde (c'est bientôt, vous avez loué vos télés couleur?), avec les équipes et les dates et lieux de rencontres. Pour pas cher du tout: moins de 200 francs pour CPC, C64 et Spectrum, et 240 francs pour ST et Amiga. C'est distribué par Titus, qui a décidé de manger tout le monde. Very good.



Loriciel est extrêmement, mais alors là extrêmement content d'annoncer qu'il vient de signer un accord de distribution exclusive avec Rainbow Arts, éditeur leader en Allemagne, dont on se souvient encore avec émotion de Turrican. Alors du coup, si je puis me permettre de raccrocher les wagons, c'est Loriciel qui va distribuer Legend of Faerghail? Eh bien oui. C'est un jeu de rôle dans lequel vous devez délivrer la population de Faerghail qui est soumise aux caprices des lutins, qui ont vendu leur âme au diable. 32 niveaux différents (dont un qui contient 1200 pièces différentes), 80 adversaires à combattre, et trois langues à maîtriser: le magicien, le lutin et l'animal (non, ça ne se résume pas à "grompf grompf"). Alléchant, hein? Attendons juillet pour le voir sur ST, Amiga et PC...

BON POUR ACCORD





BONNE CUVEE

Le mois d'avril a été bon pour Electronic Arts qui reçoit, en vrac: le titre de meilleur éditeur en Europe, le même titre pour les Etats-Unis, le prix du meilleur logiciel graphique et celui du meilleur programme pour Amiga avec DeLuxe Paint III, meilleur jeu de l'année, jeu le plus original et meilleur jeu de stratégie pour Populous, et meilleur jeu de stratégie aux Etats-Unis pour Populous toujours. Et le tout en deux semaines. Ça va, les chevilles?

AGRICOLE

En l'an 3800, le problème principal des fermiers, ce sont les espèces mutantes qui bouffent les récoltes. Alors il faut se lever à 6 heures du matin, manger une bonne omelette aux lardons avec un demi-pain de campagne, aller traire les vaches, et aller éliminer les mutants avec un super vaisseau plein de chromes et de lasers. La routine, en somme. C'est Duster, le prochain Imageworks; a priori, il sortira sur 16 bits juste après l'été.



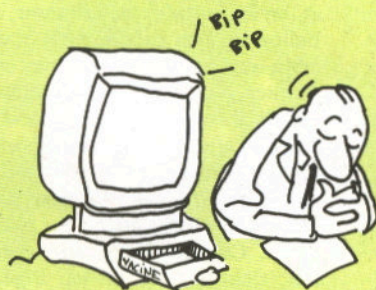
CHEQUES

IBM propose un scanner capable de lire et classer les chèques, remplaçant ainsi le fastidieux travail manuel de l'employé de banque harassé. Au cas où l'écriture serait illisible, l'image du chèque est affichée sur un écran afin que l'homme puisse aider la machine et entrer les valeurs manuellement. Les photos des chèques pourraient ensuite être imprimées sur le relevé, ce qui favorisera encore plus les brouilles familiales...

"-C"est quoi ce chèque de 1500 francs à Bus+, hum? Et c'est quoi, celui-ci de 2749 francs à Micro Avenue?

-Heu, ben, tu sais..."

Pas de panique! C'est pas prêt!





BOUM, PAR TERRE!

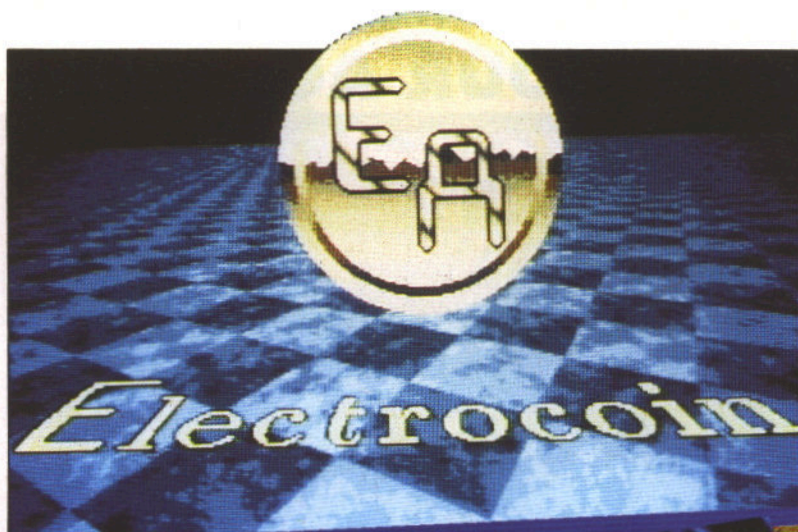
L'ordinateur de bord de l'Airbus A-320 d'Indian Airlines, qui s'est crashé le 14 février dans la banlieue de Bangalore en Inde, a indiqué une anomalie du système une dizaine de secondes avant l'accident. 7 secondes pour être plus précis. A ce moment-là, l'avion était déja en rase-mottes, ce qui est quand même curieux pour un vol automatique, mais bien trop bas pour que l'intervention immédiate du pilote puisse changer quoi que ce soit à la destinée des infortunés passagers. Terrible!

HARD SOFT

A l'occasion de leur dixième anniversaire, les membres du groupe Iron Maiden ont l'intention de vendre la licence d'utilisation de leur nom pour une adaptation en jeu vidéo. Plusieurs boîtes anglaises seraient sur le coup, parmi lesquelles Ocean, US Gold...

ROCK AROUND THE COPYRIGHT

Je sens venir une bataille juridique pas piquée des hannetons... Alors que le roman Dune (de Frank Herbert) est en cours d'adaptation chez Cryo, une boîte anglaise, CRL, vient de sortir un produit nommé justement Dune. Or, dans ce dernier cas, ce sont les initiales Developer's Universal Non-programmers Environment. Ah ben oui, mais c'est marqué Dune quand même, sur la boîte. Alors? Qui attaque l'autre? Kss kss!









Time Soldier sur C64

Time Soldier sur Amiga/ST

nouveau label

Que je vous explique: Electrocoin Automatics est depuis 16 ans ce qu'on pourrait appeller la plus grosse société anglaise de conception, fabrication et distribution de jeux d'arcade, de meubles pour jeux vidéo, de tables de billard et de machines à sous (elles ne sont pas interdites en Angleterre). Elle est la seule en Europe à employer plus de 350 personnes dans ce seul but. Mais ses activités ne s'arrêtent pas là et Electrocoin est aussi le représentant de Taito pour l'europe, et l'importateur exclusif de sociétés comme Bally/Midway, CapCom, Data East, Exidy, Irem, Jaleco, SNK, Tad et Universal. Ils fabriquent donc à leur intention les meubles spécifiques accompagnant les cartes logiques et qui ne peuvent, à cause de leurs dimensions, être importés du Japon ou d'Amérique à des coûts raisonnables. Mais pourquoi donc vous en dire autant? Tout simplement parce que leur activité les oblige à acquérir les licences d'exploitation des cartes qu'ils importent: pourquoi ne pas s'offrir eux-mêmes l'adaptation sur micro des hits des salles de jeux pour un petit supplément de prix? Eh bien justement, le label Electrocoin Software est là pour ça! Créé depuis quelques mois à peine, celui-ci a déjà pratiquement finalisé la conversion sur nos micros de Time Soldier, un jeu de SNK dans la lignée d'Ikari Warriors mais avec un scrolling multi-directionnel au lieu de celui vertical de son ancêtre. Le jeu date quelque peu, ce qui a permis d'épargner sur le prix de la licence. L'action vous renvoie dans le temps à la recherche de vos 5 compagnons faits prisonniers par Gylend, conquérant des galaxies cherchant à étendre sa domination à la terre... Yohan et Ben, que vous incarnez, sont les seuls capables de parcourir l'ère préhistorique, l'époque romaine, le Japon médiéval, la deuxième guerre mondiale et le monde futur afin de libérer leurs camarades et partir affronter Gylend et son peuple. C'est comme d'habitude, vous êtes là pour tirer sur tout ce qui bouge. Des armes aussi variées que le tir dans 5 directions, des missiles à tête chercheuse ou bien encore des lasers vous y aident. Ceux-ci, s'ils sont repris plusieurs fois (jusqu'à trois), augmentent de puissance et d'efficacité. De plus, des facilités comme le tir automatique et la vitesse peuvent s'ajouter à votre arsenal. Les 5 monstres à affronter répartis dans chaque époque sont de taille à vous battre et leurs nombreux acolytes sont, bien que plus petits, tout aussi redoutables. Mais voilà, pour les besoins de la version micro le scrolling multi-directionnel a été remplacé par un scrolling uniquement horizontal. Ce ne sont pas, hélas, les seules modifications apportées: les armes ont perdu leurs différences et tirent toutes dans trois directions à la fois; seule leur puissance diffère. Quant au 2ème joueur, il a tout simplement disparu des versions 16 bits, ne subsistant que sur 8 bits. Le jeu en lui-même est bien réalisé: rapide sur Amiga, à peine plus lent sur ST, très bien fait sur C64. Les personnages répondent bien aux commandes, l'animation est fluide et l'on ne s'ennuie pas! Non, mon seul reproche est que c'était pas la peine d'appeler ça une «adaptation»: ça n'en a ni le goût ni la couleur. C'est un bon jeu. Quant aux possesseurs de console Sega, ils auront remarqué que ce jeu ne leur est pas inconnu... Il a tout simplement été converti sur la console il y a deux ans par Alpha, une filiale de SNK; le «S» manquant à la fin du nom étant dû au marketing: on change fréquemment de nom entre les versions US et japonaises. Dans ce cas, seul le «S» avait disparu. C'était plus logique de ne pas le laisser sur cette conversion puisque LES soldats ne sont plus qu'un. En ce qui concerne la distribution en France du logiciel, c'est UBI qui devrait s'en charger. Ça sortira donc bientôt sur Amiga, ST et C64. Quand à leur prochaine conversion, elle vient d'être décidée: on aura droit à DO! Run Run, un jeu de 1984 signé Universal et qui est la troisième suite de Mr Do! Là, j'en vois certains perdus... Eh bien à l'époque de la sortie du jeu, Mr do! ayant fait un tabac, plusieurs suites reprennent ses caractéristiques ont vu le jour (un peu comme pour Pac Man, décliné à toutes les sauces). Vous dirigez Mr Do, un petit clown magicien qui se balade dans un labyrinthe. Des ennemis le pourchassent et il n'a, pour s'en débarrasser, qu'un ballon un peu spécial qu'il peut lancer à leur poursuite. Mais tant que ce dernier n'est pas revenu entre ses mains, il reste désarmé. Il doit donc souvent aller le récupérer faisant fi de tous ses ennemis. L'innovation principale de Do! Run Run tient dans le fait que le jeu se déroule sur plusieurs plans. Contrairement aux apparences, c'est le type de jeu ingénieux dont on ne se lasse pas. A suivre...

Si vous êtes un fou du volant, il y a une compil à ne pas manquer: Drivers, de Microïds, qui regroupe Chicago 90, Highway Patrol, Grand Prix 500cc et Quad, le tout sur CPC. Si vous êtes plus cool, vous pouvez vous rabattre sur Trio, de Loriciel. Vous y retrouvez Chicago 90 mais aussi Skweek et Windsurf Willy. Sur CPC-disk, ST, Amiga et PC.

Elvira

mistress of the dark



DISTRIBUE PAR

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL
Tél. : 16 (1) 48.98.99.00

Voici le premier jeu de rôle d'horreur.
Des graphismes et une animation extraordinaire.
Des monstres surnaturels et animés.
Des centaines de lieux aussi différents que fantastiques.
Des tas de puzzles à résoudre.
Un véritable challenge pour tous les joueurs.
Et bien sûr, la plantureuse ELVIRA.

disponible sur
ATARI ST - AMIGA
PC - C64

DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.

news

DERNIERE MINUTE

Nous venons d'apprendre que la Néo Géo de SNK est en démonstration chez Shoot Again avec 5 jeux :
NAM 1975
Baseball
Magian Lord
Golf
Mahjong.

L'addition du piratage



C'est cher, très cher, puisque ça atteint 4,2 milliards de francs environ, partis en bugs, virus, scratches, resets, pannes et autres plantages naturels ou provoqués. Les sociétés d'assurances se demandent s'il ne serait pas utile de s'assurer contre les malveillances, détournements, sabotages en tous genres. En ce qui concerne les erreurs humaines, ce n'est pas très important pour le moment, puisqu'elles ne représentent que 20% du désastre et qu'il y a 80% à récupérer, soit 3,3 milliards environ. Une paille.

MTV

Rock Star fait des émules: The Edge vient d'annoncer la signature d'une licence avec MTV, la chaîne musicale que ne captent en France que les heureux abonnés au câble. Il faudra faire des pieds et des mains pour devenir une vrai star et passer sur la chaîne. La bande-son sera "Money for nothing" du groupe Dire Straits, et on se demande bien pourquoi. Les programmeurs sont anglais, ils doivent comprendre les paroles, non? La chanson est contre MTV!



SHADOW PETIT FORMAT

Psygnosis a eu la bonne idée, pour les ceusses qui sont un poil fauchés, de ressortir Shadow of the Beast, mais en petit. Plus de T-shirt dans la boîte pour frimer (ouah la gueule du T-shirt où tu l'as eu il est super trop!), et pour 199 francs au lieu de 349, voilà un Shadow tout nu mais largement plus abordable.

PIRATES

L'usine Atari à Taïwan vient de faire l'objet d'une visite du BSA, l'équivalent américain de notre Agence pour la Protection des Programmes. Des Lotus 1-2-3 et des dBase III pirates ont été saisis, et Atari est menacé d'être condamné pour piratage. Sam Tramiel a nié vigoureusement en expliquant qu'aucun PC n'étant utilisé officiellement à l'usine, c'étaient les PC persos des employés et que c'étaient eux qui pirataient, pas Atari. On ne connaît pas encore l'issue de l'intervention...



MAD HARRY

Mindscape vient d'acheter les droits d'adaptation de Mad Max et de l'Inspecteur Harry. Pas d'un film en particulier, mais des personnages, ce qui signifie qu'ils ont le droit d'utiliser les personnages comme bon leur semble. Les premiers jeux sortiront probablement cet automne...

PHOTOS

Vous voulez des photos de B.A.T? Les vingt premiers d'entre vous à nous les demander recevront un tirage 17x11 de la photo ci-dessous. Merci Ubi.



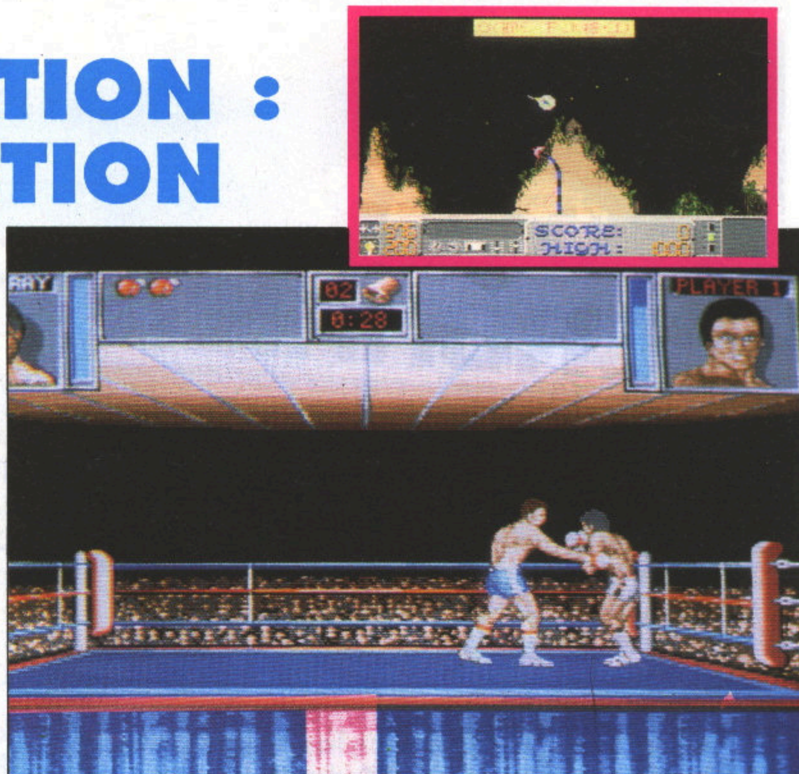
SPEED

Dave Small, l'auteur de Spectre GCR, l'émulateur Mac pour ST, est en train de préparer une carte 68030 pour Atari ST. Elle devrait être disponible à la rentrée pour probablement plus d'une demi-brique. Ah ben eh, c'est pas gratos, les Mhz! Elle accélèrera le ST entre quatre et dix fois alors que les TT ne le font aller "que" cinq fois plus vite.



news

COMPILATION : HYPERACTION



Tiens donc, v'là une nouvelle compil, y'avait longtemps! Trêve de bavardages inutiles, car voilà qu'Impression, une boîte anglaise, vient de nous concocter une compilation qui ravira tous les amateurs de jeux d'action. Elle s'appelle Hyperaction (ce n'est pas original d'accord, mais cela dit bien ce que cela veut dire!) et elle aligne quatre jeux: deux shoot'em up dont un a scrolling vertical -Hellbent- et un autre a scrolling horizontal en parallaxe du célébrissime Steve Bak -Star Ray-, ainsi qu'une simulation de boxe -Ringside- et un petit jeu dans lequel il faut diriger son vaisseau dans un dédale de salles toutes plus tarabiscotées les unes que les autres. Hyperaction est d'ores et déjà disponible chez tous vos reviandeurs, pardon revendeurs.

De haut en bas et de gauche à droit : Raider, Ringside, Star Ray et Hell Bent.





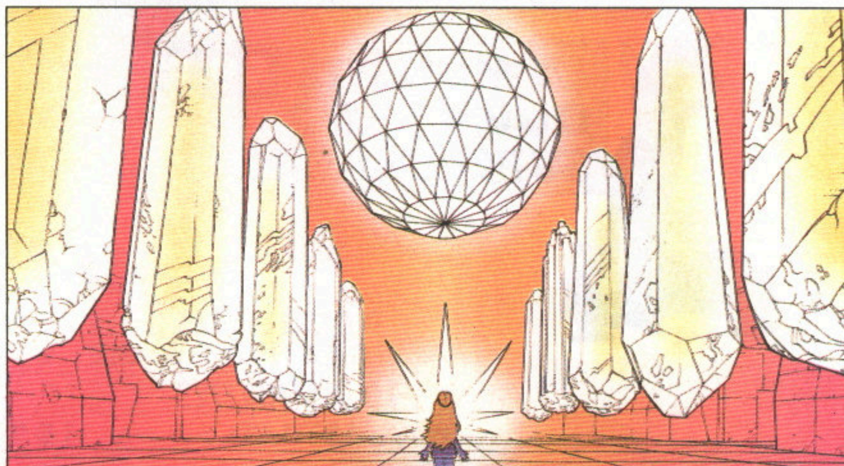
LES GRUGEURS

Treize sysops de serveurs monovoie ont été arrêtés le mois dernier en Angleterre: ils possédaient des boîtiers qui permettent de supprimer la taxation, et donc de ne pas payer le téléphone. Selon l'un deux, Paris est l'une des quelques villes au monde dans lesquelles ce système fonctionne. Ah bon, on peut le faire? Intéressant...



COPINAGE

Notre copain Bruno Bellamy (qui peut oublier ses Bellaminettes? Il est très occupé en ce moment puisqu'il prépare un album à la vitesse supersonique de 1 planche par mois) vient de travailler sur le troisième épisode de la série du Cristal Majeur, de Moebius (pardon, de Giraud) et Bati. Il en a fait une bonne partie des couleurs, et même la modélisation sur ST du cristal majeur lui-même en personne (voir photo). Ce tome s'appelle "Le secret d'Aurelys", et il contient toute une planche de petits auto-collants avec les personnages et divers cristaux (emballez, c'est pesé). Il y a même, page 36, une rosace faite sur Amiga et recoloriée à la main. C'est paru chez Dargaud.







NON STOP aux CHAMPS ELYSEES

Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h, même le dimanche !

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER 249F
+DOUBLE DRAGON
+ PLATOON
+ CRAZY CARS
+ DALEY THOMPSON

PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET
+GRYSOR
+ARKANOID
+WIZZBALL

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

AUTRES NOUVEAUTES*

STARBLADE	269F
ULTIMATE GOLF	249F
WELLTRIS	259F
WORLD CUP SOCCER 90	249F
WILD STREETS	269F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATMAN CAPED CRUSADER	199F
EAGLE'S RIDER	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.......	299F
ITALY 90	249F
PINBALL MAGIC	199F
SHINOBI	249F
ULTIMA V	299F
VOYAGER	199F

* à paraître

HIT PARADE

BOMBER	349F
BUDOKAN	249F
DOUBLE DRAGON 2	249F
DRAKKHEN	339F
E-MOTION	249F
FULL METAL PLANET	299F
INDIANA JONES (AVENTURE)	299F
INDY 500	249F
LHX ATTACK CHOPER	399F
M1 TANK PLATOON	399F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
STARFLIGHT 2	249F

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
BAD BLOOD	349F
BATTLE MASTER	299F
BLADE WARRIOR	249F
BUBBLE +	229F
CASH FLOW	259F
CENTURION	249F
CIRCUIT EDGE	299F
COLOSSUS CHESS X	249F
CYBERBALL	249F
DANDARE 3	249F
DUNGEON MASTER	399F
EAST V WEST	249F
EUROPEAN CHALLENGE	119F
ESCAPE FROM HELL	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	249F
EXTASE	N.C.
EYE OF THE STORM	249F
FIRE KING	249F
GUNBOAT	299F
HARRICANA	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
INTERPHASE 3D	249F
KLAX	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
MADDEN FOOTBALL	249F
MIDWINTER	349F
MIGHT AND MAGIC2	299F
P47	249F
PGA GOLF	249F
PINBALLS SIMULATOR	275F
PLAYER MANAGER	269F
SPHERICAL	249F

BARBARIAN 2	299F
BATTLE OF BRITAIN	299F
CHESS MASTER 2100	249F
CODENAME ICEMAN	449F
COLORADO	249F
CONQUEROR	249F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
DAVID WOLF	399F
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED FRANCAIS	985F
DEATH TRACK	299F
DIE HARD	299F
F19 STEALTH FIGHT.	385F
HARD DRIVIN'	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	445F
LOAD RUNNER	199F
LOOM	349F
LOW BLOW	249F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
MECH WARRIOR	299F
NORTH AND SOUTH	259F
OUT RUN	199F
PIPEMANIA	269F
POP UP	209F
POWERBOAT	249F
POWERDROME	249F
ROBOCOP	199F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SHOGUN	299F
SKI OR DIE	249F
SORCERIAN	449F
WOLF PACK	349F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMIGA

EDITION SPECIALE

LES VOYAGEURS DU TEMPS
+ COMPACT DISC
"LA MENACE"
299 F

EDITION SPECIALE

SHADOW OF THE BEAST
199 F

OFFRE SPECIALE

POUR FETER L'OUVERTURE DU MAGASIN MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
(Valable dans tous les magasins Micromania et en vente par correspondance jusqu'au 30 juin)

LES GEN D'OR	149F
LES VAINQUEURS	149F
LES NUMEROS 1	149F

ACTION D'ENFER 249F
+DOUBLE DRAGON+ PLATOON
+ CRAZY CARS+ DALEY THOMP.

COMPILATION 1 259F
+SILKWORM+DOUBLE DRAGON
+XENON+GEMINI WING

LES JUSTICIERS 249F
+DRAGON NINJA+ROBOCOP
+RAMBO 3

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

COMBO RACER	249F
DYNASTY WARS	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
FLOOD	249F
INTERNATIONAL 3 D TENNIS	249F
KLAX	199F
LOST PATROL	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
MAUPITI ISLAND	289F
NUCLEAR WAR	249F
PROJECTYLE	249F
SECRET AGENT	249F
SECRET DEFENSE.. ..OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	249F
TIE BREAK	N.C.
TOYOTTES	229F
VENUS	199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
BATTLE MASTER	299F
BEVERLY HILLS	199F
BLADE WARRIOR	249F
COSMOS	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
DRAGON FLIGHT	299F
DYNAMIC DEBUGGER	249F
EAST V WEST	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	199F
EXTASE	N.C.

AUTRES NOUVEAUTES*

F19 STEALTH FIGHTER	289F
FEDERATION QUEST...	249F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
HALL OF MONTEZUMA	249F
HARRICANA	249F
IMPERIUM	249F
KING ARTHUR	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
MIGHT AND MAGIC 2	299F
POLICE QUEST 2	249F
POP UP	209F
POWERBOAT	249F
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
STARBLADE	249F
STARTRASH	199F
THEME PARK MYSTERY	249F
THE THIRD COURIER	249F
TURRICAN	249F
ULTIMA V	299F
WELLTRIS	259F
WORLD CUP SOCCER 90	199F
INT. SOCCER. CHALL.	249F

HIT PARADE

688 ATTACK SUB	249F
BUDOKAN	249F
CRACKDOWN	249F
CYBERBALL	199F
DRAGON'S BREATH	299F
E-MOTION	249F
F29	249F
ITALY 90	249F
IVANHOE	249F
MIDWINTER	289F
PIRATES	249F
PLAYER MANAGER	269F
RAINBOW ISLAND	249F
SHERMAN M4	249F
TENNIS CUP	249F

ANTHEADS DESERT DATA D.	149F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLACK TIGER	249F
BUBBLE +	229F
CABAL	245F
CHASE HQ	249F
COLORADO	249F
DAN DARE 3	199F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
FULL METAL PLANET	249F
GRAVITY	249F
HAMMERFIST	249F
HEAVY METAL	249F
IMPOSSAMOLE	199F
INDIANA JONES(AVENTURE)	249F
INFESTATION	249F
KNIGHTS OF CRYSTALLION	299F
IT CAME FROM THE DESERT	299F
KICK OFF	269F
LES INCORRUPTIBLES	249F
NINJA SPIRITS	249F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
OPERATION THUNDERBOLT	249F
PINBALL MAGIC	199F
PIPEMANIA	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
ROCK STAR (I WAN.)	295F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
TV SPORT BASKETBALL	249F
ULTIMATE GOLF	249F
WAR HEAD	249F





ATARI ST

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

COMPILATIONS

OFFRE SPECIALE
POUR FETER L'OUVERTURE DU MAGASIN MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
(Valable dans tous les magasins Micromania et en vente par correspondance jusqu'au 30 juin)

LES GEN' D'OR ~~249 F~~ **149 F**
+ BIO CHALLANGE + R TYPE + VOYAGER + INTERNATIONAL KARATE +

LES VAINQUEURS ~~299 F~~ **149 F**
+ FORGOTTEN WORLDS + THUNDERBLADE + TIGER ROAD + LAST DUEL + BLASTEROIDS

LES NUMEROS 1 ~~249 F~~ **149 F**
+ OPERATION WOLF + AFTER BURNER + DOUBLE DRAGON + BATMAN CAPED CRUSADER

COMPILATION 1 249 F
+ SILKWORM + DOUBLE DRAGON + XENON + GEMINI WING

COLLECT. PLATINUM 2 249 F
+ IKARI WARRIORS + BUGGY BOY + SPACEHARRIER + BATTLESHIPS + BOMBJACK + LIVE AND LET DIE + THUNDERCATS + BEYOND ICE

PREMIER COLLECTION 3 299 F
+ CYBERNOID 2 + ARCHIPELAGOS + QUADRALIEN + BATTLESHIP

ACTION D'ENFER 249 F
+ DOUBLE DRAGON + PLATOOM + CRAZY CARS + DALEY THOMPSON OLYMP.

LES JUSTICIERS 249 F
+ DRAGON NINJA + ROBOCOP + RAMBO 3

TRIAD 3 299 F
+ BLOODY MONEY + SPEEDBALL + ROCKER RANGER

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

CABAL	199F
COMBO RACER	199F
DYNASTY WARS	199F
F29	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
FLOOD	249F
LOST PATROL	249F
KLAX	199F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
SECRET AGENT	199F
SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH	299F
PROJECTYLE	249F
SHADOW WARRIORS	199F
VENUS	199F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
INT. SOCCER CHALL.	249F
TIE BREAK	N.C.

* à paraître

LES VOYAGEURS DU TEMPS + COMPACT DISC "LA MENACE" **249F**

HIT PARADE

BLACK TIGER	199F
CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER)	225F
CRACK DOWN	199F
DRAGON'S BREATH	299F
E-MOTION	199F
HEAVY METAL	199F
IMPOSSAMOLE	199F
ITALY 90	249F
IVANHOE	199F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	279F
PINBALL MAGIC	199F
PLAYER MANAGER	269F
RAINBOW ISLAND	199F
SIM CITY	299F
TENNIS CUP	249F

AUTRES NOUVEAUTES *

ALPHA WAVES MENTAL	259F
BATTLE MASTER	249F
BEVERLY HILLS	199F
BLADE WARRIOR	249F
BLOCK OUT	249F
BLUE ANGELS(ACCOL.)	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
COSMOS	249F
CYBERBALL	199F
DRAGON FLIGHT	249F
DRIVIN FORCE	269F
DYTER 07	249F
EAST V WEST	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	199F
EXTASE	N.C.
F19 STEALTH FIGHTER	289F
FEDERATION QUEST	249F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
GHOST AND GOBBLINS	195F
HEROES QUEST	349F
IMPERIUM	249F
KILLING GAME SHOW	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
PINBALLS SIMULATOR	275F
POP UP	209F
POWERBOAT	249F
ROCK'N ROLL	199F
SCRAMBBLE SPIRITS	249F
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
STARBLADE	249F
STAR TRASH	199F
THEME PARK MYSTERY	249F
THE THIRD COURIER	249F
TURRICAN	249F
WORLD CUP SOCCER 90	199F

ANARCHY	199F
BATMAN (LE FILM)	199F
BATTLE OF BRITAIN	249F
BUBBLE +	229F
CHASE HQ	199F
COLORADO	249F
CONQUEROR	249F
DANDARE 3	199F
DOUBLE DRAGON 2	199F
DRAKKHEN	299F
DUNGEON MASTER	245F
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
EAGLE'S RIDER	249F
FULL METAL PLANET	249F
GHOULS'N GHOSTS	199F
GOLD OF THE AMERICAS	249F
GRAVITY	249F
HAMMERFIST	249F
HARRICANA	249F
INDIANA JONES (ARC.)	199F
INDIANA JONES(AVENT.)	249F
INFESTATION	249F
JUMPING JACK SON	229F
KICK OFF	269F
KICK OFF EXTRA TIME	149F
KID GLOVES	249F
LES INCORRUPTIBLES	199F
NEVERMIND	199F
NINJA SPIRITS	249F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
OPERATION THUNDERBOLT	199F
P47	249F
PIPEMANIA	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
ROCK STAR (I WAN..)	295F
SEUCK	299F
STARFLIGHT	249F
STRYX	199F
THE STRIDER	199F
TURBO OUT RUN	199F
TV SPORT FOOTBALL	249F
ULTIMATE GOLF	249F
WARHEAD	249F

MANETTE SPEEDKING 99 F

MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

LES ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	99F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	99F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY TURBO	99F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399F

3615 MICROMANIA C'EST GEANT

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs AMSTAR



MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

CONSOLES DE JEUX ET JEUX VIDEO PORTABLES

**Non stop aux Champs Elysées
Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h, même le dimanche !**

SEGA MEGADRIVE 1 890 F
+ SPACE HARRIER 2 ou autre jeu équivalent

AFTER BURNER	395F	RAMBO 3	395F
AIR DRIVER	395F	SOKOBAN	395F
BLUE LIGHTING	395F	SORCERIAN	395F
CURSE	395F	SPACE HARRIER 2	345F
DARWIN	395F	SUPER BASKET BALL	395F
FINAL BLOW	395F	SUPER HANG ON	395F
FORGOTTEN WORLDS	395F	SUPER SHINOBI	395F
GHOULS & GHOSTS	395F	TATSIJIN	395F
GOLDEN AXE	395F	THUNDERFORCE 2	395F
HERZOGS WEI	395F	ZOOM	345F
NEW ZEALAND STORY	395F		

NEC PC ENGINE 1 390 F

ATOMIC ROBOT	~~495F~~ 445F	NEW ZEALAND STORY	~~495F~~ 445F
BARI BARI MOTOCYCLE	~~495F~~ 445F	NINJA WARRIORS	~~495F~~ 445F
BASKET BALL	~~495F~~ 445F	P 47	~~495F~~ 445F
BLODIA	~~395F~~ 345F	PARANOIA	~~495F~~ 445F
BLOODY WOLF	~~495F~~ 445F	PC KID	~~495F~~ 445F
CHASE HQ	~~495F~~ 445F	R TYPE	~~495F~~ 445F
CITY HUNTER	~~495F~~ 445F	R TYPE 2	~~445F~~ 395F
CYBER CORE	~~495F~~ 445F	SHINOBI	~~495F~~ 445F
DUNGEON EXPLORER	~~495F~~ 445F	SON SON 2	~~495F~~ 445F
F 1 FIGHTER PILOT	~~495F~~ 445F	SPACE HARRIER	~~445F~~ 395F
F1 TRIPLE BATTLE	~~495F~~ 445F	SPACE INVADER	~~495F~~ 445F
GALAGA 88	~~295F~~ 245F	TIGER HELI	~~495F~~ 445F
GOLF BOY	~~495F~~ 445F	TIGER ROAD	~~495F~~ 445F
GUN HEAD	~~495F~~ 445F	VIGILANTE	~~395F~~ 295F
HEAVY UNIT	~~495F~~ 445F	VOLLEY BALL	~~495F~~ 445F
KNIGHT RIDER	~~495F~~ 445F	VOLFIEV	~~495F~~ 445F
KUNG FU	~~295F~~ 245F	WONDERBOY IN MONST	~~495F~~ 445F
MOTO ROADER	~~345F~~ 295F	WORLD COURT TENNIS	~~445F~~ 395F
MR HELI	~~495F~~ 445F		

GAMEBOY NINTENDO 790 F

CONSOLE GAMEBOY (+ 1 cable de liaison)	790F	CONSOLE GAMEBOY (+ le jeu TETRIS et 1 cable de liaison)	990F
TETRIS	295F		
SUPER MARIO LAND	295F	MICKEY MOUSE	295F
TENNIS	295F	NAVY BLUE	295F
PINBALL PARTY	295F	NEMESIS	295F
ALLEY WAY	295F	PUZZLE BOY	295F
BASEBALL	295F	SHANGAI	295F
ASMIK WORLD	295F	SOLAR STRIKER	295F
MASTER KARATEKA	295F	VAMPIRE KILLER	295F

SEGA 8 BITS 749 F

CONSOLE SEGA	749F	AFTER BURNER	325F
CONSOLE SEGA(+ le Pistolet)	1049F	ALIEN SYNDROME	295F
PISTOLET SEGA(+ 3 Jeux)	359F	ALEX KID/LOST STAR	295F
PISTOLET SEGA	269F	ALEX KIDD H.T.V.	295F
CONTROL STICK SEGA	139F	ALESTE POWER STRIKE	255F
RAPID FIRE SEGA	109F	AMERICAN BASEBALL	295F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F	BLACK BELT	285F
LUNETTES 3D	309F	BOMBER RAID	295F
		CALIFORNIA GAMES	295F
		CAPTAIN SILVER	295F
NOUVEAUTES		CHOPLIFTER	285F
BASKETBALL NIGHTMARE	295F	FANTASY ZONE 2	295F
CASINO GAMES	295F	GALAXY FORCE	325F
CLOUD MASTER	295F	GOLVELLIUS	325F
CYBORG HUNTER	285F	GREAT BASKETBALL	285F
CAPTAIN SILVER	295F	KENSEIDEN	295F
DEAD ANGLE	295F	LORD OF THE SWORLD	325F
FIRE AND FORGET 2	N.C.	MONOPOLY	295F
SCRAMBLE SPIRITS	295F	OUT RUN	325F
SPELL CASTER	325F	OUT RUN 3D	315F
		PHANTASY STAR	395F
HIT PARADE		RAMBO 3	325F
ALTERED BEAST	325F	RAMPAGE	295F
DOUBLE DRAGON	325F	ROCKY	295F
DYNAMITE DUX	325F	SHOOTING GAME	285F
GHOSTBUSTERS	295F	SPACE HARRIER	295F
GOLDEN AXE	325F	TIME SOLDIERS	295F
RASTAN SAGA	295F	WANTED	285F
R TYPE	325F	WONDERBOY	285F
SHINOBI	325F	WONDERBOY M.L.	295F
TENNIS ACE	325F	WORLD SOCCER	285F
THUNDERBLADE	295F	ZAXXON 3D	315F
VIGILANTE	325F	ZILLION 2	285F
WONDERBOY 3	325F		
Y'S	395F		

PRIX EXCEPTIONNEL 99 F

ENDURO RACER	99F	SECRET COMMAND	99F
FANTASY ZONE 1	99F	SUPER TENNIS	99F
GLOBAL DEFENSE	99F	TEDDY BOY	99F
NINJA	99F	TRANSBOT	99F
RESCUE MISSION	99F	WORLD GRAND PRIX	99F

ATARI LYNX 1 790 F

CONSOLE LYNX + 4 JEUX (Surf, BMX, foot bag, skateboard)	1790F	BLUE LIGHTENING	195F
		CALIFORNIA GAMES	195F
		CHIP CHALLENGE	195F
		ELECTRO COP	195F
D'autres titres à venir : Hard Drivin...		GATES OF ZENDACON	195F

D'AUTRES TITRES EN IMPORT, REGULIEREMENT!

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* *Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

COLISSIMO LA POSTE

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

JOY 6 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

....

Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNK . GAMEBOY . MEGADRIVE

AMSTRAD 464-6128





MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

Non stop aux Champs Elysées
Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h, même le dimanche !

NOUVEAU
micro CLUB

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

BLOODWYCH	149/199F
BOMBER	149/199F
DYNASTY WARS	109/149F
FIRE AND FORGET 2	139/179F
HOSTAGES	169/229F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
KLAX	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	ND/199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *

BOMBUZAL	99/149F
DARK CENTURY	139/179F
ESCAPE FROM PLANET	99/149F
PLAYER MANAGER	139/179F
PINBALL SIMULATOR	ND/209F
POP UP	ND/159F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SPHERICAL	99/149F
STORMLORD 2	99/149F
THE CYCLES	99/169F
TURRICAN	99/149F
VENDETTA	99/149F
WORLD CUP SOCCER 90	99/149F

HIT PARADE

BLACK TIGER	99/149F
CABAL	99/149F
CHASE HQ	99/149F
CRACKDOWN	109/149F
CYBERBALL	99/149F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
E-MOTION	109/149F
HARRICANA	149/199F
HEAVY METAL	99/149F
ITALY 90	129/179F
NINJA WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
RAINBOW ISLAND	99/149F
TENNIS CUP	169/199F

CHUCK YEAGER AFT	95/145F
DAN DARE 3	99/149F
DRAGON SPIRIT	99/149F
EAGLE'S RIDER	ND/199F
FOOTBALLER OF YEAR 2	99/149F
GHOSBUSTERS 2	119/139F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
HAMMERFIST	99/149F
HOT ROD	99/149F
IMPOSSAMOLE	99/149F
INDIANA JONES	99/149F
KICK OFF	139/179F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
LOAD RUNNER	149/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MYTH	129/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
NINJA SPIRITS	99/149F
OPERAT. THUNDERBOLT	99/149F
P47	129/179F
PINBALL MAGIC	149/199F
PIPEMANIA	139/179F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SHINOBI	99/149F
SPIDERMAN	139/179F
TEENAGE QUEEN	169/229F
THE STRIDER	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
TUSKER	99/149F
VIGILANTE	99/149F
WILD STREETS	139/179F
X-OUT	99/149F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

- **N°1** Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)
- **N°2** Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)
- **N°3** Out Run + Road Blaster (Course auto)
- **N°4** Enduro Racer + Super Hang On (Course moto)
- **N°5** International Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)
- **N°6** Grysor + Green Beret (Combat)
- **N°7** California Games + Winter Games (Sim. de sport)
- **N°8** Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)
- **N°9** Platoon + Predator (Action)
- **N°10** Crazy Cars + Supersprint (Course auto)
- **N°11** Bubble Bobble + Flying Shark (Arcade)
- **N°12** Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)
- **N°13** Renegade Target Renegade (Combat de rue)
- **N°14** Top Gun + Slap Fight (Arcade)
- **N°15** Rolling Thunder + Rygar (Arcade)
- **N°16** Daley Thompson + Super Test (Sport)
- **N°17** Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
- **N°18** Wonderboy + Wizzball (Arcade)
- **N°19** Quartet + Rampage (Arcade)
- **N°20** Hypersports + Track'n Field (Sport)

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

COLISSIMO LA POSTE

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

JOY 6 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... Code postal ....
Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNK . GAMEBOY . MEGADRIVE

news





De gauche à droite : Rod Land et Saint-Dragon.

Ci-dessus : Swiv.

MUE

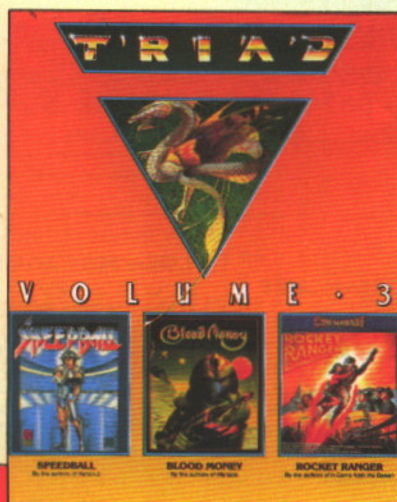
The Sales Curve, boîte de développement auteur entre autres de Silkworm, Shinobi et Ninja Warriors, a décidé de se constituer en maison d'édition en bonne et due forme. C'est désormais sous le nom Storm qu'ils vont distribuer leurs produits. Et ils en ont quelques-uns dans leurs cartons, les bougres: Saint-Dragon, une superbe adaptation du jeu d'arcade de Jaleco dont on a vu quelques séquences, d'une maniabilité parfaite, et doté de graphismes excellents (voir photo), Rod Land, encore une adaptation d'un jeu Jaleco, qui ressemble énormément à Bubble Bobble (vous êtes une fée poursuivie par quantité d'ennemis, et vous devez vous défendre à l'aide de votre baguette magique et de vos pouvoirs), et enfin SWIV, qui est presque une suite à Silkworm, mais pas tout à fait. Tout ça sort en octobre sur Amiga, ST, CPC, C64 et Spectrum, et on aura l'occasion de vous en reparler d'ici là.

BLOC-NOTE VOCAL

Plus Corporation, une société japonaise spécialisée dans les gadgets électroniques, commercialise depuis près de deux ans le Voice Memo (Voice pour voix, memo pour l'abréviation de memorize, mémoriser. Donc, il s'agit d'un mémorisateur de voix). Le Voice Memo, disions-nous, est un petit appareil de poche que l'on peut aussi accrocher autour du cou en pendentif et qui permet d'enregistrer en une ou plusieurs fois jusqu'à soixante secondes de voix. Le procédé utilisé est assez complexe; le petit appareil intègre un mini lecteur-enregistreur avec bande magnétique audio (comme une K7, mais sans fin), qui s'arrête une fois un cycle achevé. En plus des fonctions classiques d'un enregistreur-lecteur de cassettes, on trouve même l'avance rapide. La qualité du son est loin de la Hi-Fi mais cependant suffisante pour restituer correctement la voix. Le volume est réglable. Petit et pratique, son seul défaut réside dans les piles utilisées : deux piles AAA japonaises pas faciles à trouver en France.... Heuseusement, elles sont fournies mais après, il faudra se débrouiller! Les usages du Memo Voice sont multiples: lors d'une soirée, vous rencontrez une de ces créatures de rêve.... pour noter ses coordonnées, sortez votre Voice Memo. Quelle classe! Effet garanti! Vous êtes dans le métro à l'heure de pointe (car votre Ferrari chauffe dans les encombrements), debout et serré. Une idée géniale vous traverse l'esprit mais impossible de saisir ne serait ce qu'un carnet et un crayon. Heureusement le Voice Memo est là!

Bref, si on ne vous en parle que maintenant, c'est qu'il vient d'être importé et distribué en France depuis peu par le réseau de boutiques Bathroom Graffiti au prix de 449 F. Pour ceux que cela intéresserait, et s'ils habitent Paris, qu'ils aillent au au Forum des Halles niveau -2, au 15 passage de l'Arial (NDLR: c'est ce gadget que distribuait gratos Micro-Application au Sicob de l'an dernier).

UN EXEMPLE DE PARFAITE COHABITATION



Mirrorsoft a réuni trois éditeurs dans une même boîte afin de nous offrir le troisième volume de la série des compilations: Triad. Et pas n'importe qui puisque sous le même emballage vous trouverez Speedball, d'Imageworks: une sorte de rugby vu de haut dans une salle fermée et métallisée; Blood Money, de Psygnosis: un Shoot'Em Up à bord d'un vaisseau et dans des décors, mama miaaaa, je ne vous dis que ça; et Rocket Ranger, de Cinemaware: une aventure dans laquelle vous devez sauver la planète de l'invasion nazie en découvrant cinq laboratoires inconnus afin d'y prendre les pièces pour construire un vaisseau qui vous emmènera au siège inattendu des forces nazies: la Lune. Ces trois jeux prestigieux sont aussi bons que différents et vous apporteront sans aucun doute des heures de démence joystickomaniaque devant votre ordinateur.

DRAM: C'EST REPARTI!

Les Japonais viennent de faire un nouveau croche-pied technologique aux américains en freinant leur production de DRAM (Dynamic Random Access Memory, ou "mémoire" pour Camembertland). La ruse a été géniale mais également imparable. Elle se joue en trois temps. Rappelons que les Américains sont leaders parmi les constructeurs d'ordinateurs mondiaux. Les Japonais rament derrière et attaquent sur le front des composants en proposant des produits à prix cassés, et deviennent les maîtres des puces. Petit à petit, le marché américain a des démangeaisons et les constructeurs font la gueule. Alors, un bouffeur de hamburger décide de fixer des quotas à l'importation des chips japonais afin de favoriser les Ricains. Mais voilà, les usines ne sont pas prêtes et ne fournissent pas suffisamment. D'où pénurie. Bordel! C'est pas possible! Et durant deux années environ, les clients ont pleuré sur l'addition qui leur était présentée. Même les Atari coûtèrent 500 balles de plus, clac! Comme ça! Et puis ça s'est équilibré et adouci et les choses sont revenues à la normale. Enfin presque... La fabrication made in U.S.A. est aujourd'hui à genoux, les Japonais se fendent la gueule, hihihi et regardent le soleil se lever à l'horizon. Ils viennent de porter l'estocade en créant artificiellement la pénurie en ralentissant leurs livraisons et en augmentant le prix. Vous avez compris... Hein? Que je vous prête un mouchoir?

Le Festival Ludomania 90 se tiendra du 1er au 15 août à la Grande Motte, plus précisément au Palais des Congrès. Si vous êtes en vacances pas loin de Montpellier ou de Nîmes, jetez-y un coup d'œil, ce sera presque exclusivement consacré aux jeux informatiques.

Sport

Projectyle est le prochain jeu d'Electronic Arts pour Amiga et ST. C'est une simulation d'un sport qui n'existe pas encore et qu'il est peu probable de voir un jour dans la réalité, si vous voulez mon avis. On dirait un mélange de Speedball et de Ballistix. Les matches se jouent en trois mi-temps, avec trois équipes qui s'affrontent sur cinq parties de terrain différentes. Il devrait sortir en juin, mais on ne va quand même pas attendre qu'il soit sorti pour aller interviewer les auteurs, non? Marc Dawson et Steve Wetherill se sont associés pour former le groupe Eldritch the Cat. Un peu de Fido boulettes, ils se mettent à ronronner et c'est parti.

Joy - Combien avez-vous déjà écrit de jeux?

Eldritch - A peu près une trentaine à deux. Une quinzaine chacun, à vrai dire. Marc a écrit Astaroth sur ST et Amiga, et Scary Monsters, Hypaball, Mission AD, Robin of the Woods, Nodes of Yesod, Stairways et BC Bill sur C64, plus une adaptation de Army Moves pour Ocean sur ST et Amiga. Steve a écrit Gargantuan sur ST, Heartland sur CPC et Spectrum, Crosswize, Sidewize, Robin of the Woods, Arc of Yesod et Nodes of Yesod sur Spectrum, ainsi qu'une adaptation de Nodes of Yesod sur Enterprise!

Joy - Pourquoi avez-vous nommé votre graoupe Eldritch the Cat?

Eldritch - Le chat de Steve s'appellait Eldritch, à cause du rocker. Un jour, il s'est enfui alors qu'on l'amenait chez le véto. Alors on a décidé que c'était un bon nom.

Joy - Quelle est la proportion de la réflexion et de la programmation proprement dite, dans Projectyle?

Eldritch - Environ 40/60. Les règles mathématiques constituent quand même 40% du programme. Projectyle devait être parfait mathématiquement, c'était très important pour nous.

Joy - Avez-vous été influencé par Speedball, ou Ballistix? Et pour le principe, par le film Rollerball?



Eldritch - Lorsqu'on a commencé Projectyle, ni Speedball ni Ballistix n'étaient sortis, mais nous avions vu Rollerball. En fait, notre influence principale a été Airhockey, le jeu d'arcades. Le palet flotte au-dessus du sol lorsqu'on le frappe. La chose qu'on voulait vraiment recréer, c'était la vitesse.

Joy - Sur quelle machine l'avez-vous écrit?

Eldritch - Sur ST. Il est plus facile de traduire ensuite sur Amiga que le contraire.

Joy - Vous avez commencé l'informatique à quelle époque?

Eldritch - Marc en 82, et Steve en 83. Marc a commencé à s'amuser avec un ordinateur lorsqu'il avait 10 ans, et il a passé ensuite un bac informatique, ce qui ne lui a absolument rien apporté, selon lui.

Joy - Et est-ce que vous ne prépareriez-t-il pas une version console, tout à fait par hasard?

Eldritch - No comment.

Joy - Merci.

news

VITESSE

C'est le surnom d'un barman qui sert plus vite que son ombre! T'as à peine dit: •Holà, maraud! Verse-nous, à mon gentil compagnon ainsi qu'à moi même, un hanap de cette douce liqueur moirée, que nous bûmes l'autre soir...• qu'il te répond: •Alors les pédés, c'est une mousse que vous voulez, quoi merde!• et qu'il te balance un godet dégoûlinant de bave blanche sur le cercle de carton sponsorisé faisant office de buvard. Tout ça pour vous dire que les coprocesseurs arithmétiques viennent de faire un bond en avant fulgurant dans le monde des PC. Un copro arith, j'abrège, est une petite bête qui prend en charge une partie des tâches et des calculs que doit effectuer le processeur de l'ordinateur, et permet ainsi d'accélérer le travail. Vous avez entendu causer des microprocesseurs Intel 80286 et 80386... Ce sont les moteurs des bécanes. Les 287 et 387 d'Intel également, sont les turbos de ces engins. Ca va déjà vite mais avec les 2C87 et 3C87 d'IIT (Integrated Information Technology Inc.), de nouveaux coprocesseurs arithmétiques, ça va encore plus vite! C'est de l'Afterburner, on atteint des augmentations de vitesse de 50 à 200% selon les instructions gérées, par rapport aux performances affichées par les microprocesseurs d'Intel. Mieux encore: Les C87 se posent à la place des 87, dans le même support, pour des prix allant de 2.590 F HT à 7.990 F HT selon grosseur et fréquence. Osons espérer qu'un constructeur nous sorte un accélérateur de 68000 aussi performant qui dynamitera nos bécanes lorsqu'on se promène dans des univers 3D avec des aéroplanes, des moutons à dessiner et de la musique céleste qui nous éclate les feuilles... Osons...



1) Attendu que chaque mois, la société Joystick organise un "Top Ten", autrement dit une liste des 10 meilleurs logiciels sur chaque machine;

2) Attendu que cette liste est établie en faisant une moyenne des notes globales de tous les tests des principaux journaux informatiques européens;

3) Attendu que ne peuvent figurer dans cette liste que des logiciels qui ont été testés au moins une fois pendant le mois en cours;

4) Attendu que ne peuvent figurer dans cette liste que des logiciels qui ont été testés au moins par deux journaux différents, sinon ça serait pas une moyenne;

5) Attendu que les logiciels sur consoles n'y figureront pas, faisant l'objet d'un hit-parade dans un superbe supplément détachable qui leur est entièrement consacré;

6) Attendu que dans l'ordre se trouvent le titre du jeu, l'éditeur du dit jeu, le nombre de magazine pris en compte pour établir la moyenne et enfin la moyenne elle-même;

Nous déclarons, par la présente, constater à la fois l'intégrité, la moralité, la fiabilité et l'originalité de la dite liste, ci-dessus dénommée "Top Ten".

Nous condamnons toutes les autres revues à nous payer des tas de milliards de dollars de dommages et intérêts pour avoir publié des Top Ten qui sont drôlement moins bien.

Nous engageons le lecteur à apprendre ce Top Ten par cœur, et ce sera justice.

Top Ten
EUROPEEN

ATARI ST

CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	MAUPITI ISLAND	LANKHOR	4	95,00
2	RAINBOW ISLANDS	OCEAN	6	94,83
3	MIDWINTER	RAINBIRD	8	94,12
4	GRAVITY	IMAGEWORKS	2	93,00
5	KLAX	DOMARK	8	92,12
6	IRON LORD	UBI SOFT	3	90,33
7	FULL METAL PLANET	INFOGRAMES	3	88,33
8	PLAYER MANAGER	ANCO	8	86,33
9	E-MOTION	US GOLD	2	86,37
10	BOMBER	ACTIVISION	5	85,60

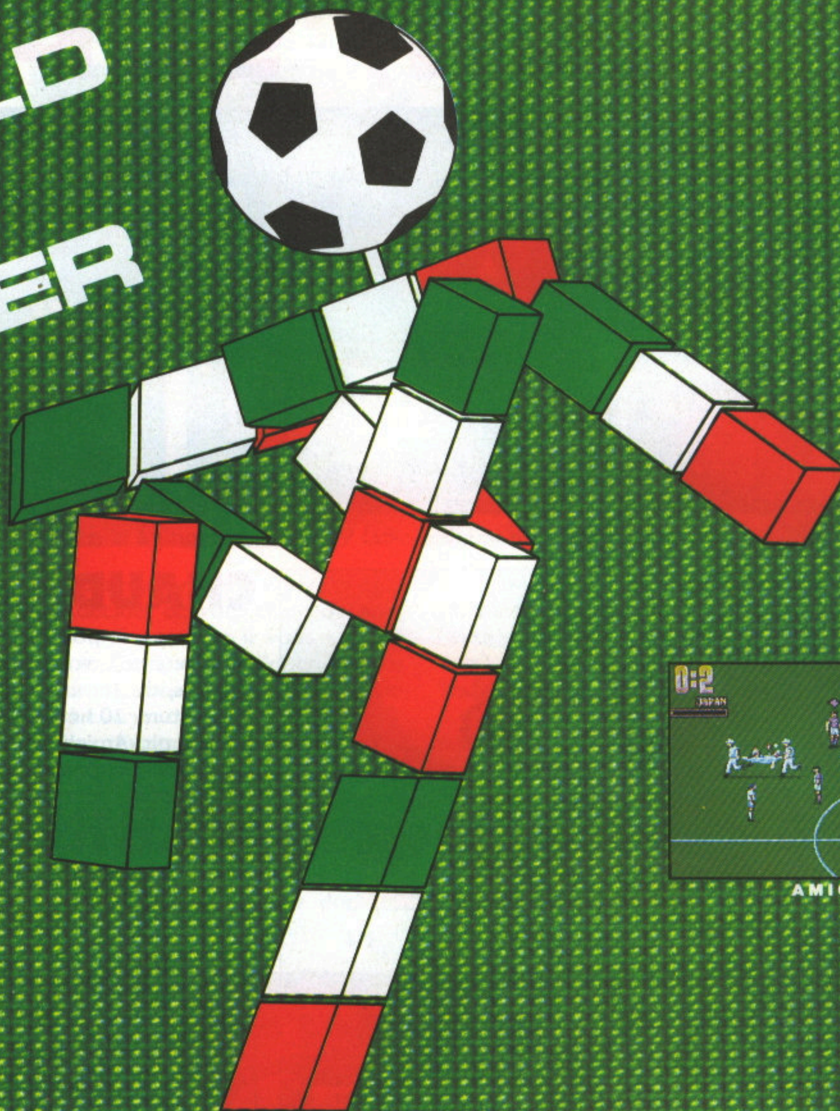
AMIGA

CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	MIDWINTER	MICROPROSE	2	96,50
2	TOWER OF BABEL	RAINBIRD	3	94,30
3	RAINBOW ISLANDS	OCEAN	10	90,40
4	PLAYER MANAGER	ANCO	6	90,20
5	WARHEAD	ACTIVISION	7	90,10
6	HAMMERFIST	VIVID IMAGE	5	89,00
7	E-MOTION	US GOLD	12	88,20
8	F-29 RETALIATOR	OCEAN	3	88,00
9	BUDOKAN	ELECTRONIC ARTS	6	87,70
9	PIRATES	MICROPROSE	3	87,70

PC

CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	DAVID WOLF	DYNAMIX	3	91,67
2	BLOOD MONEY	PSYGNOSIS	3	90,00
2	E-MOTION	US-GOLD	2	90,00
4	TANK	MIRRORSOFT	3	89,00
5	CHAMPION OF KRYNN	SSI	5	88,00
6	POPULOUS	ELECTRONIC ARTS	3	87,67
7	RISK	LEISURE GEN	3	87,00
8	COLONEL'S BEQUEST	SIERRA	7	85,43
9	LOOM	LUCASFILM	3	84,00
9	STARFLIGHT	ELECTRONIC ARTS	2	84,00

WORLD CUP SOCCER





AMIGA



AMIGA

ITALIA'90®



AMIGA

LE JEU OFFICIEL DE LA COUPE DU MONDE



AMIGA

ITALY  **1 : 0** FRANCE 

DISTRIBUÉ PAR 

8/10, RUE BARBETTE 75003 PARIS □ Tél. (1) 42.78.98.99 □ Fax: (1) 42.78.95.50 □ Télex: 240 439

AH, SUPER





Super A est le prochain jeu de Coktel Vision: il doit sortir à la rentrée (non, ça n'a rien de contradictoire).

Top Ten EUROPEEN

C 64

CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	RAINBOW ISLANDS	OCEAN	4	94,50
2	CHAMPION OF KRYNN	SSI	2	93,50
3	VENDETTA	SYSTEM 3	4	92,80
4	HAMMERFIST	VIVID IMAGE	3	90,30
5	FAST FOOD	CODEMASTERS	2	89,00
6	PIPEMANIA	EMPIRE	2	87,00
7	CRACK DOWN	US GOLD	3	84,70
8	GREAT COURTS	UBI SOFT	2	84,50
9	KNIGHTS OF LEGEND	ORIGIN	2	83,50
10	4TH DIMENSION	HEWSON	3	82,70

CPC

CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	RAINBOW ISLANDS	OCEAN	3	85,70
2	SPHERICAL	RAINBOW	2	85,00
3	E-MOTION	US GOLD	2	83,50
4	FIENDISH FREDDY'S	MINDSCAPE	5	83,20
5	P 47	FIREBIRD	5	82,00
6	KICK OFF	TITUS	4	79,50
7	LIVINGSTONE II	OPERA SOFT	3	79,00
7	PINBALL MAGIC	LORICIEL	2	79,00
9	MYTH	SYSTEM 3	5	77,40
10	DOCTOR DOOMS REVENGE	EMPIRE	2	74,50

CHAUD

Si vous ne pouvez pas attendre l'Atari Show français (largement retardé), vous pouvez aller au Novotel Hammersmith à Londres, du 1er au 3 juin. Le métro: Hammersmith. Les heures d'ouverture: 10 heures à 6 heures. Ne pensez pas qu'on est pro-Atari ou pro-Amiga. Mais le prochain Ami-Expo n'aura lieu que du 7 au 12 février prochain, à l'Olympia (toujours à Londres).

PERRIER SUCRE

Perrier a diffusé le mois dernier en Grande-Bretagne un spot publicitaire dans lequel Alan Sugar (le patron d'Amstrad, est-il besoin de le préciser?) vante les mérites de la fameuse boisson gazeuse. Laurent Perrier va-t-il jouer avec un CPC sur les écrans français?



SUPER VGA

Supercharger – l'émulateur PC pour ST – fonctionne tellement bien (dans les deux sens du terme, techniquement et commercialement) que Talon Technology va sortir, probablement aux alentours de la rentrée, une carte supplémentaire qui émulera le standard VGA pour un prix qui devrait se situer entre 1.000 et 1.500 francs.

ZINE

Un fanzine sympa qui en est au numéro 3, Amstrad and Co, nous prie d'annoncer son existence: avec plaisir! C'est en plus le fanzine le moins cher du monde, puisque l'abonnement coûte 6 francs 90 pour 4 numéros. Il suffit d'écrire à Olivier Petit, 23 rue Honoré Daumier, 13280 Raphèle les Arles pour le recevoir. Il contient des tests, des vies illimitées, des previews, enfin, tout ce qu'on peut en attendre. Très bien.



UN CONCEPT EN BETON

Titus devrait lancer cet hiver une collection de logiciels un peu particulière. La gamme s'appellera Action Concept et consistera en un jeu, normal, nommé Commando Wars, qui sera suivi de disquettes de scénarios supplémentaires. Jusque là, rien de très original, Player Manager est une extension de Kick Off, Ant Heads est une extension de It Came from the Desert, The Promised Lands est une extension de Populous... La grande différence, c'est que dans les disquettes d'extension d'Action Concept, tout peut changer: non seulement les sprites, tous les graphismes, la musique, mais aussi le scénario, le comportement des personnages et le but du jeu. En fait, la seule chose qui restera de l'original, c'est le mode de représentation: la 3D isométrique.



Le premier jeu, Commando Wars, coûtera probablement dans les 250 francs, comme un logiciel classique. Mais les disquettes suivantes ne coûteront plus que 150 francs. Baisser le prix des logiciels est d'ailleurs un des buts d'Eric Caen et Florent Moreau, qui sont à l'origine du projet.

Commando Wars est un jeu de combat dans lequel vous devez amener vos hommes à faire sauter des bases, des ponts, etc. Mais chaque personnage a son indépendance et ses réactions propres, de sorte qu'il peut décider de vous obéir ou non, selon la façon dont il vous juge (si vous envoyez systématiquement vos troupes au casse-pipe, ils commenceront à essayer de fuir plutôt qu'obéir).

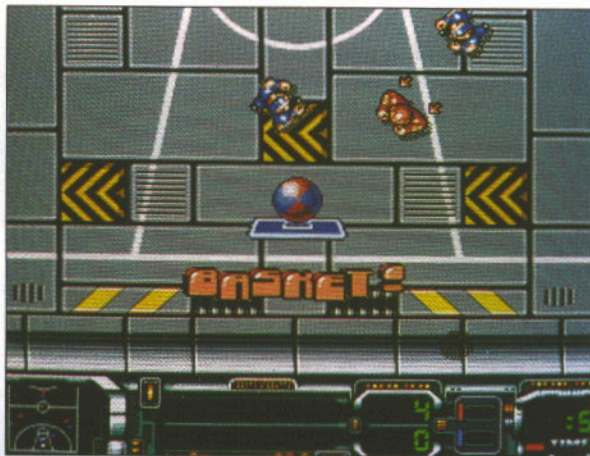
Une dizaine de scénarii sont déjà prêts: la troisième guerre mondiale, l'époque préhistorique (qui mélangera, licence artistique oblige, des dinosaures et des hommes préhistoriques), la guerre de Sécession, la première guerre mondiale, la guerre du Vietnam (il ne reste plus que l'Algérie et on les a toutes!), l'espace (avec des robots qui se battent), les Aztèques (avec des Incas et des conquistadors), les Vikings (et les pirates), Trafalgar (un bon coup), etc...

Il est peu probable que ça sorte sur 8 bits, mais outre le ST et l'Amiga, le PC pourra également faire fonctionner cette série. Et il sera peut-être possible - mais ce n'est pas encore certain - de jouer à deux simultanément... Nous vous donnerons plus d'informations le mois prochain.

news

Que sera l'avenir? Il est parfois important de se poser des grandes questions de ce type. A en croire Hewson, il ne sera pas rose mais plutôt gris métallisé, couleur dominante de Future Basketball, une simulation sportive en acier trempé, vue de haut, dans laquelle toutes les règles du basket sont respectées. C'est juste un peu plus musclé et un poil plus dangereux. Sortie prévue en juin sur ST et Amiga.

FUTURE BASKET-BALL



A-MIGADRIVE II



Alors là, on s'est fait avoir comme des bleus. On vous l'a déjà dit (voir le Top Ten), on lit toute la presse européenne. Des fois, il y a des articles extrêmement intéressants sur des infos extrêmement intéressantes, et on les publie. Ce qui est parfaitement normal, et qui se pratique souvent même entre journaux français (voir les dossiers de l'Express, du Point et du Nouvel Obs qui une semaine sur deux sont les mêmes parce qu'ils ont des espions dans les rédactions des concurrents). Alors quand on a vu l'A-migadrive, cette machine qui pouvait transférer des programmes de l'Amiga à la Mégadrive, on n'a pas pu faire moins que de vous en parler. Malheureusement, c'était un poisson d'avril du magazine Computer & Video Games. Bravo: on a marché à fond. Ça avait l'air tellement impossible, tellement improbable et tellement beau... Bon, c'est pas très grave. De toutes façons, c'est un choix: soit on attend tranquillement que les produits soient en magasin, et on se prend six mois de retard sur toutes les infos (comme... Non, je ne le citerai pas), soit on saute sur tout ce qui bouge, quite à se tromper. Vous ne nous en voulez pas trop, j'espère? Hein? Tant qu'on avoue après coup qu'on s'est trompés? Bon, merci. Puisque vous le prenez bien, je signale une autre erreur dans le précédent numéro: c'est Océan qui a revendu la licence de Robocop II à Data East pour une adpatation arcade et pas le contraire. Un dernier mot: dans le dernier numéro, toujours, JBG a passé une pub dans laquelle il propose un Atari ST avec un moniteur couleur et 30 disquettes pour 3490 francs. C'est une erreur de film à l'impression. Voilà. Fin des errata!

GUDULE

Dans un autre registre que le jeu micro, voici le premier bouquin de Gudule, écrivain talentueuse et corrosive qui se fit connaître naguère grâce à ses «psychanalyse de la braguette» et autres «aventures de soeur Gudule» parues dans Fluide Glacial. «Et Rose elle a vécu...» est le titre de son premier roman, édité chez Denoël, qui raconte l'histoire d'une jeune femme rêvant de découvrir le sexe, ses joies et ses plaisirs, et qui tombe dans les bras d'un séducteur sur le retour. La colombe va connaître les affres de la vie amoureuse en y laissant des plumes. «Et Rose elle a vécu...» est un des premier romans à paraître dans la nouvelle collection «périphérique» dirigée par Richard Borhinger, 68 francs, et achetez-le s'il vous plaît parce que c'est une copine. Merci.

Powerdrome, la célèbre course galactique, est désormais vendu avec une notice en français. Ne remerciez pas Electronic Arts, ils ne font qu'appliquer la loi. Que les japonais en prennent de la graine et basta des softs en langages vernaculaires.

GHETTO

Le prochain jeu de Sierra-On-Line est pour le moins glauque: vous êtes un détective privé opérant dans le quartier de Budayeen, quartier d'un ghetto moyen-oriental dans lequel règnent la prostitution, le crime et la drogue. Or, le parrain du milieu – qui est votre employeur – semble être l'objet d'une conspiration. Il va falloir ravaler vos scrupules et lui filer un coup de main... Heureusement, vous êtes un tout petit peu bionique. Circuits Edge ne sort pour l'instant que sur PC, mais espérons qu'on le retrouvera également sur d'autres machines.

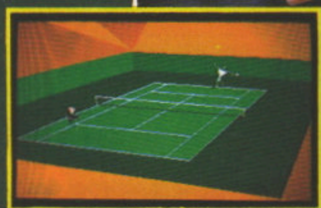


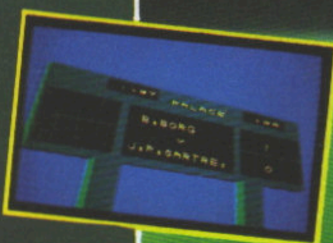
• SENSIBLE SOFTWARE'S •

INTERNATIONAL 3D TENNIS

INTERNATIONAL 3D TENNIS REALISE PAR SENSIBLE SOFTWARE/PALACE, EST UNE SIMULATION DE TENNIS REVOLUTIONNAIRE. L'UTILISATION INNOVATRICE DES GRAPHISMES VECTORIELS DONNE AU JEU UNE JOUABILITE JAMAIS ATTEINTE ET UN NOMBRE D'OPTIONS SANS PRECEDENT.







Screenshots various systems.

- Système d'animation fantastique en 3D et en temps reel.
- 4 niveaux de jeu – amateur, semi-pro, pro et as.
- Choix de l'angle de vue à partir de 10 caméras placées autour du court. Le choix est infini sur ST et Amiga.
- Apprenez à jouer lifté ou choppé.
- Véritable contrôle de la direction de vos coups.
- 1 ou 2 joueurs.
- Possibilité de sauvegarder le jeu.
- 64 adversaires programmés classés en 16 niveaux de jeu.
- 72 tournois proposés, tous basés sur les grand rencontres du tennis mondial (surface, dotations en prix).
- 4 surfaces de court -herbe, terre battue, synthétique et ciment-qui influent réellement sur le style de jeu.
- Images digitalisées (St et Amiga).
- Voix digitalisées du juge arbitre de Wimbledon (St et Amiga).
- Possibilité de participer à 22 tournois par saison centre les meilleurs jouers mondiaux et gagnez un million de dollars.

• C64 • C64 DISK • SPECTRUM • AMSTRAD • AMSTRAD DISK • ST • AMIGA •

PALACE

Zac de Mousquette 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel: (1) 43 350675

news

KICK OFF 2

Et voilà: le retour tant attendu! Après Kick Off et Player Manager, c'est maintenant sur Kick Off 2 que vous allez vous casser les poignets. Des tonnes de nouveautés viennent renouveler complètement l'intérêt du jeu: possibilité de jouer à quatre simultanément (sur 16 bits seulement), de revoir le match au ralenti, de choisir entre quatre types de terrains (normal, lourd, humide et artificiel), de changer la vitesse du jeu, d'avoir deux remplaçants, etc, etc. On en saura probablement beaucoup plus le mois prochain.



PIERRE BLANCHE

Loriciel, qu'est-ce que tu as dans tes tiroirs? Une compil? Fais voir? Ouah, super! Grand Monster Slam, Circus Attraction, Hard'n Heavy et Spherical? Eh ben dis donc, on en a pour son argent! Combien d'argent, au fait? 250 francs sur ST et Amiga? Ça fait 62 francs 50 le soft, c'est une aubaine, dis donc! Et le titre de la compil, c'est quoi? Milestones? C'est joli. Eh bien merci. Oui, monsieur Loriciel, tu peux refermer le tiroir. Je reviens le mois prochain, le ferme pas à clé.

OCCASE II

Msieur, msieur, vous me reconnaissez? C'est moi qui vous ai parlé de logiciels d'occase, l'aut'jour. Eh ben j'en ai trouvé un autre, c'est JBG, 163 avenue du Maine dans le quatorzième à Paris, lui, non seulement il fait des logiciels d'occase, mais même aussi des machines d'occase. Alors du coup, c'est tout moins cher, forcément, c'est dégueulasse pour les autres. Vous dites? Vous êtes pas contre la concurrence? Non, moi non plus, mais quand même, là, c'est drôlement vache, non? Non? Bon, tant pis.



FAX SUR ST

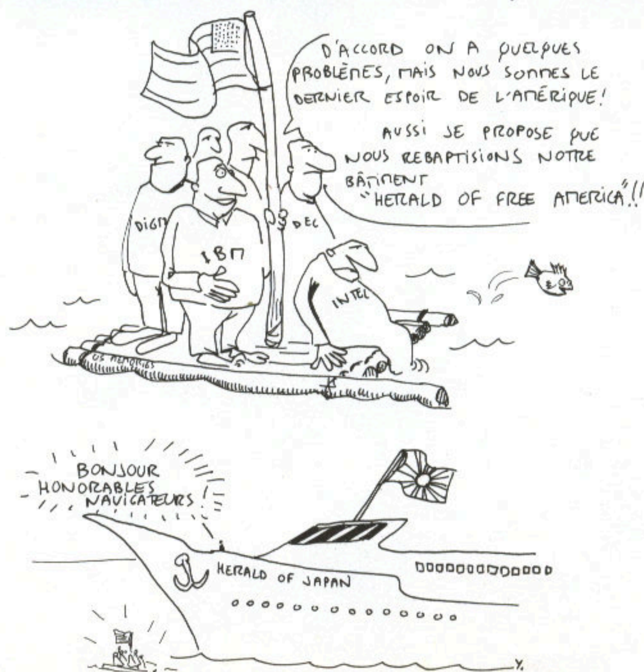
Michtron s'apprête à lancer un fax qui fonctionne sur ST et sur Amiga. Ça existait depuis un paquet de temps sur PC, il ne manquait plus que ces versions 16- bits. La carte incluera bien sûr un modem... Du coup, elle ne sera probablement pas vendue en France puisqu'il faut un agrément des PTT pour vendre un modem. Dommage...

EMULATEUR

Un véritable émulateur ST pour Amiga (comprenons-nous bien: c'est une carte que l'on branche sur l'Amiga et qui permet de faire tourner des programmes ST dessus) devrait voir le jour d'ici peu: c'est une boîte allemande, Medusa, qui vient de le développer. Il serait presque aussi rapide qu'un STE, coûterait aux environs de 2500 francs et nécessiterait – aïe! – des roms Atari pour fonctionner. Verra-t-il le jour en France?

DRAM ENCORE

Et c'est reparti pour une future prochaine et inéluctable planterie dans la fabrication des mémoires dynamiques! U.S.Memories, consortium regroupant 11 groupes informatiques américains, vient de jeter l'éponge après quelques mois d'activité, laissant la porte grande ouverte aux Japonais qui se goinfrent déjà de plus de 90% du marché du composant. Ça s'est planté tout simplement pour une histoire de casquette... Qui la veut? Tout le monde! Qui veut tout payer? Personne! C'est fou! Alors que l'indépendance de l'informatique américaine passe par là! Vous voulez des noms? On vous les balance! IBM et Digital, qui sont les derniers à rester en course et tentent de sauver le raffiot après l'abandon de Dec, Hewlett Packard, Intel, National Semiconductor... C'est du propre!





Q8

ST, AMIGA, CPC, C64, PC • EDITEUR : THALAMUS

Et que voilà un simulateur de rallye pour aller à Donf sur des circuits automobiles. 50 images/seconde, ce qui promet d'être le soft de bagnole le plus rapide du moment, encore que, comme un moniteur n'affiche que 25 images/seconde, je me demande dans quelle mesure ils exagèrent pas un peu, chez Thalamus, mais bon. On peut reculer, faire demi-tour, rouler en dehors des pistes, dans des forêts, en ville et la nuit, en pleine neige, sous la pluie et sur la glace. Avec tout ça, si vous vous plantez pas, vous pouvez aller défier Prost.



FLOOD

ST, AMIGA • EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

Alors voilà : les mecs qui ont fait Populous ont décidé de faire quelque chose d'un peu plus simple pour que tout le monde comprenne bien. C'est l'histoire de Quiffy, un petit blob vert; l'un des derniers survivants de sa race, qui doit fuir ses souterrains natals pour échapper aux divers monstres qui non seulement les ont envahi, mais en plus ont déclenché un mécanisme qui fait monter inexorablement le niveau de l'eau. Vous êtes aimablement priés de prononcer "Flade" et pas "Floude", parce que ça se prononce comme "Blood" (faut dire "blade", y'a que deux exceptions en anglais, le sang et le déluge).

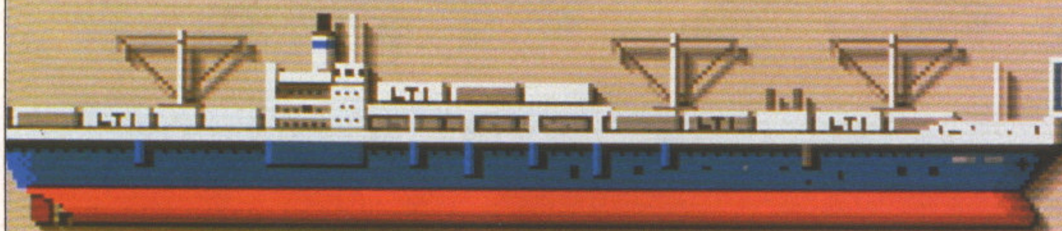


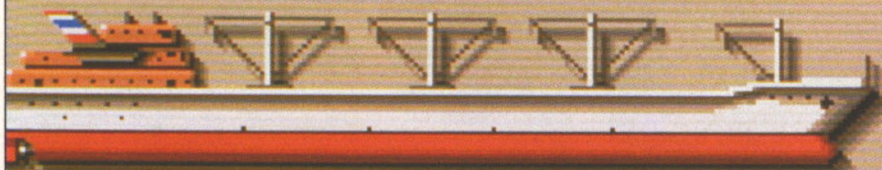


PORTS OF CALL

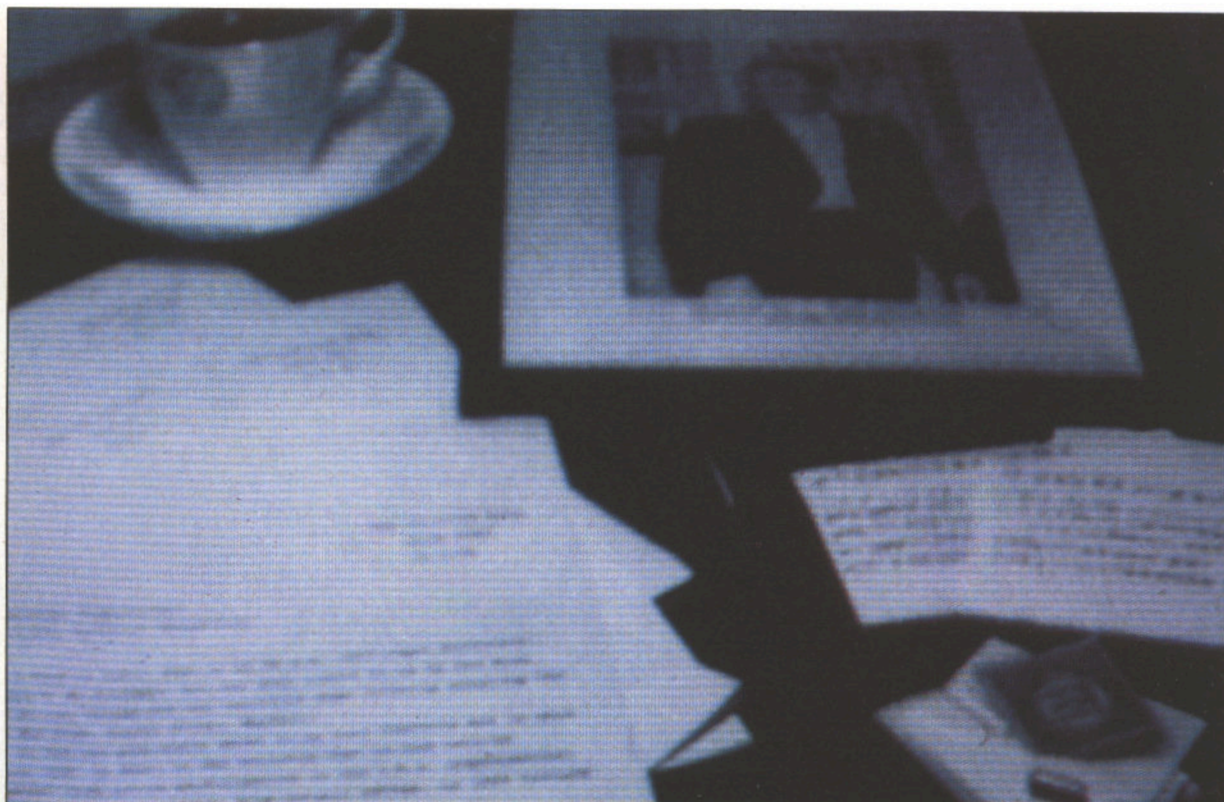
AMIGA, PC • EDITEUR : THE DISC COMPANY

Peut-on réellement appeler ça une preview ? En fait, Ports of Call était déjà sorti sur Amiga il y a deux ans, chez Aegis, qui a fait faillite depuis. The Disc Company a racheté les droits, l'a adapté sur PC, l'a traduit en dix langues dont la nôtre et le ressort (zdouïng !) enfin. Rappelons qu'il faut gérer une flotille de cargos, qui doivent arriver à bon port avec les marchandises intactes. C'est à la fois de la stratégie et de l'action.





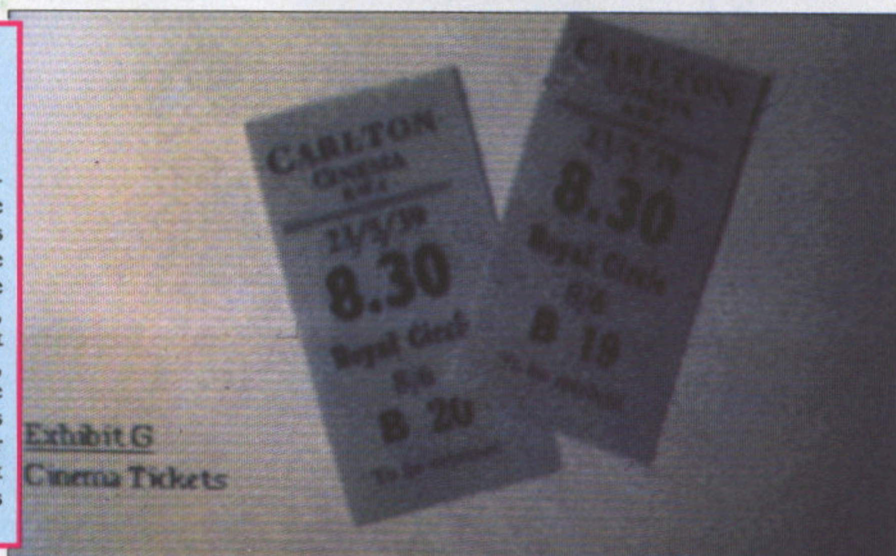




HEREWITH THE CLUES

AMIGA • EDITEUR : CRL

Amateurs d'enquêtes policières délicates, voici Herewith The Clues, un jeu dans lequel vous incarnez le célèbre commissaire adjoint de la brigade anti-terroriste de Londres (et si vous êtes gentil, vous passerez commissaire adjoint en chef). L'action se passe en 1939, et tout le jeu consiste à résoudre une enquête grâce aux maigres indices que vous possédez sur votre bureau. Un jeu entièrement digitalisé, qui fera travailler vos méninges comme rarement.





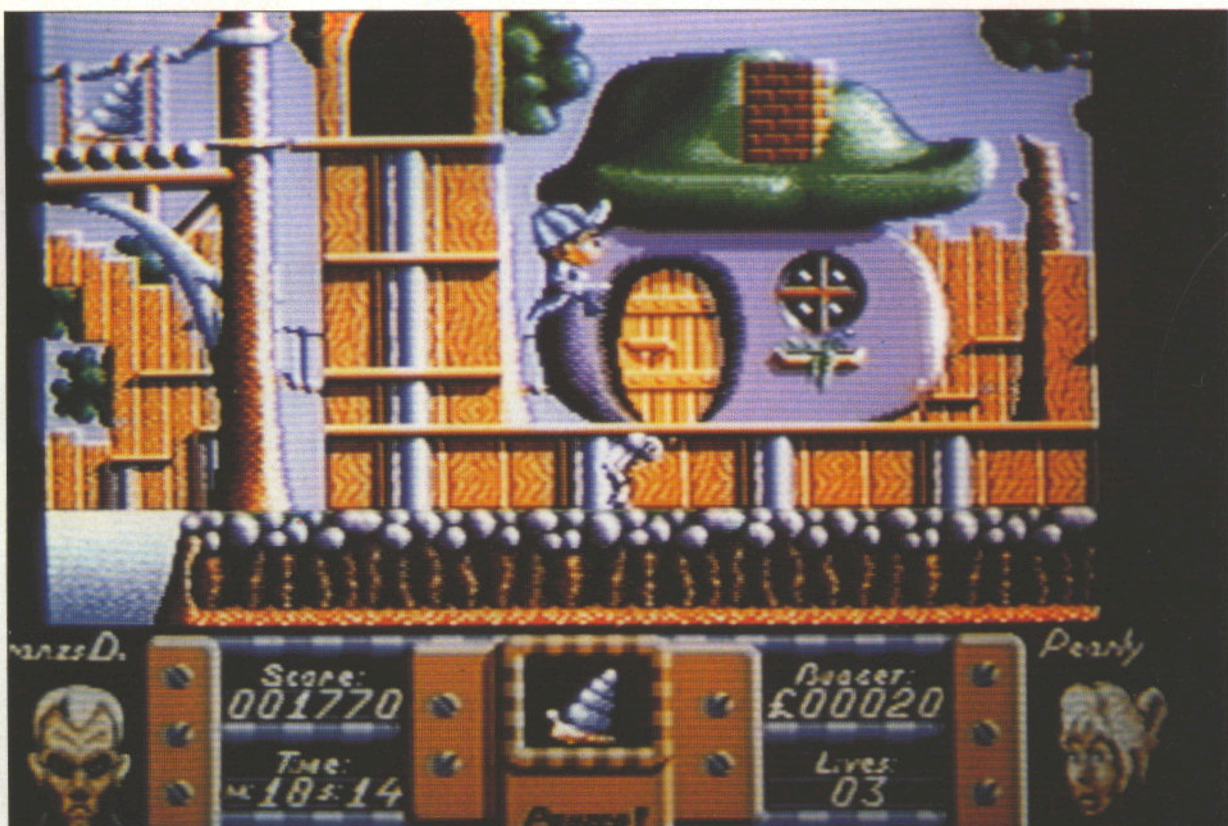


PGA TOUR GOLF

PC • EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

Et encore un golf, un ! Cette fois-ci sur PC et compatibules, et ça s'appelle PGA Tour Golf, à cause que c'est basé sur le fameux club PGA Tour. Quatre circuits différents (de vrais circuits qui existent vraiement dans le dur monde de la réalité), de vrais joueurs du PGA qui donnent des conseils, des tonnes de paramètres (choix du club, bieng zur, mézoci vitesse et direction du vent, effets, position du tee...), visualisation de tous les côtés... Ça a l'air bien.





FLIMBO'S QUEST

CPC, ST, AMIGA, C64 • EDITEUR : SYSTEM 3

Votre copine a été enlevée par un savant fou, allez la délivrer ! Oui, c'est la seizième fois ce mois-ci, et alors ? Remarquez, fiancez-vous au savant fou, vous ferez moins d'allers-retours. Bref, Flimbo part rechercher sa pipine et se heurte aux mutants fabriqués par le SF (Savant Fou), qui se baladent sur des plateformes qu'il faut donc escalader. Maiaiaiaiaiiiiis... Le temps est limité ! Original, non ? C'est très mignon, ceci dit.







LES CONCERTS QUI ONT DU SENS

ME. 23 FUZZTONES NEW MORNING

ME. 23 SMITHEREENS ELYSEE MONTMARTRE

JE. 24 BAND OF HOLY JOY DUNOIS

VE. 25 NICK CAVE OLYMPIA

SA. 26 ANNA BAUM CAFE DE LA NUIT CHOISY

LU. 28 THE RAMONES ZENITH

MA. 29 PETER M

ELYSEE MONTMARTRE

ME. 30 SATELLITES CI

JUIN

VE. 01 GARY MOORE OLYMPIA

LU. 04 DOA DUNOIS

MA. 05 DIED PRETTY BATACLAN

MA. 05 ULTRA VIVID SCENE NEW MORNING

MA. 05 INSPIRAL CARPETS ELYSEE MONTMARTRE

VE. 06 IN THE NURSERY NEW MORNING

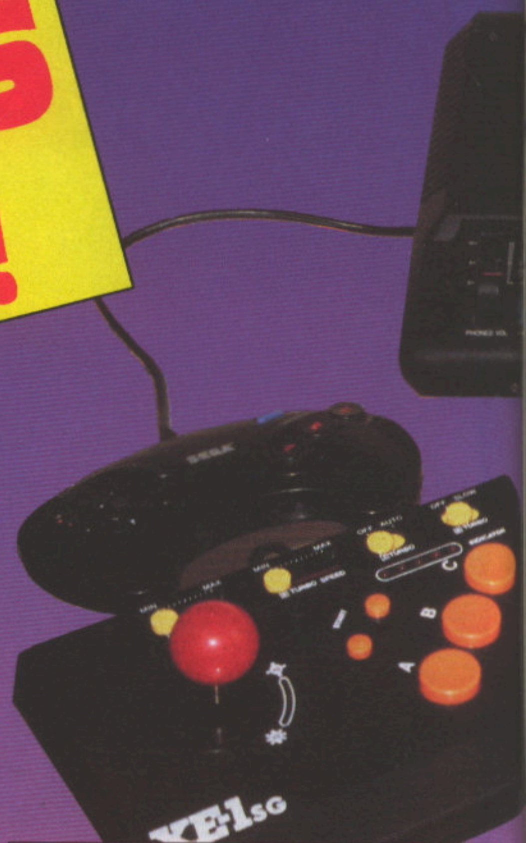
LU. 18 STRAY CATS ELYSEE MONTMARTRE

LOCATION ET RENSEIGNEMENTS OUIFM
4 RUE BEAUBOURG 75004 PARIS
OU MINITEL 3615 OUIFM INFOS

LISTE ARRÊTÉE LE 30 AVRIL 1990 ~ PHOTO JC POLIEN

MEGA-CO

UNE BRIQUE DE CONSOLES A GAGNER !



- 1 CORE GRAFX
- 1 CD ROM²
- 1 LYNX
- 1 MEGADRIVE
- 2 JOYSTICKS

C'est pas un beau lot, ça, madame? L'un d'entre vous va gagner de quoi occuper ses soirées pendant dix ans. Une **Core Grafx** (ex-PC Engine) avec son **CD-Rom** qui non seulement permet de charger des supers jeux, mais en plus de faire de la zizique à fond, c'est vos voisins qui vont être contents; une **Lynx**, et vous avez drôlement intérêt à dégoter un concours dans lequel on offre deux tonnes de piles parce que sinon ça va vous coûter cher; une **Sega Megadrive**, une vraie de vraie, pas un truc japonais ou américain qui ne marche pas chez nous, non, une bien française qui permet de faire marcher tous les softs, et vous ne l'aurez qu'en septembre, quand elle sera importée officiellement par Virgin; un **Joystick XE1 SG** pour la Megadrive, et enfin, un **Joystick XE1 PC** pour la Core Grafx. Total: plus d'une brique de matos. Et chaque console est filée avec un jeu gratos. Des concours comme ça, même en Amérique ils ont pas. Vos copains vont être verts! Un bon plan? Vous louez la Lynx: 10 minutes contre une pile. En plus, vous pouvez vous faire du pognon, bon sang!

RÈGLEMENT DU CONCOURS

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de Joystick.

Il suffit pour participer de renvoyer le bulletin ci-contre dûment rempli.

Vous pouvez jouer autant de fois qu'il vous plaira, mais seuls les bulletins originaux seront pris en compte.

Les membres de Joystick et de Shoot Again ne sont absolument pas autorisés à participer, parce que ce serait vraiment dégueulasse pour les autres. Si on en chope un qui essaye de tricher, on lui coupe l'électricité. Ah ah!

Le concours sera clos le 31 juillet 1990 à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Les résultats seront annoncés dans le numéro 8 de Joystick qui paraîtra quelque part entre le 22 et le 28 août, selon les températures estivales.

Les bulletins incomplets, raturés, biffés, tachés de gras ou photocopiés seront donnés aux crocodiles (c'est pas de la pub).

S'il y a plusieurs gagnants, ils seront départagés par la question subsidiaire.

OFFERT PAR Shoot Again

Le spécialiste du jeu vidéo, 145 rue de flandre, 75019 Paris — Tél : (1)40.38.02.38

NCOURS

joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Shoot Again
Le spécialiste du jeu vidéo, 145 rue de flandre, 75019 Paris — Tél : (1)40.38.02.38



LES QUESTIONS

1 - Combien y a-t-il de niveaux dans Super Darius (fastoche)?

2 - En quelle année se passe l'action de Psycho Chaser (hyper fastoche)?

3 - Shoot Again est spécialiste en (j'y crois pas, une question facile comme ça):

A / Micro
B / Consoles
C / Hamburgers

4 - Quel est le jeu préféré du Big Boss de Shoot Again (à l'aise)?

A / F1 Triple Battle
B / Golden Axe
C / Rambo III

Question subsidiaire (hyper pas fastoche du tout, mais il en faut bien une):

Combien de bulletins allons-nous recevoir pour ce concours?

BULLETIN REPONSE

Bulletin à découper et à renvoyer après l'avoir rempli à:
Joystick Concours "Un bâton de matos gratos"
53, avenue Gambetta
92400 Courbevoie La Défense

Réponse n°1: ....

Réponse n°2: ....

Réponse n°3: A ☐ B ☐ C ☐

Réponse n°4: A ☐ B ☐ C ☐

Réponse à la question subsidiaire: ....

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

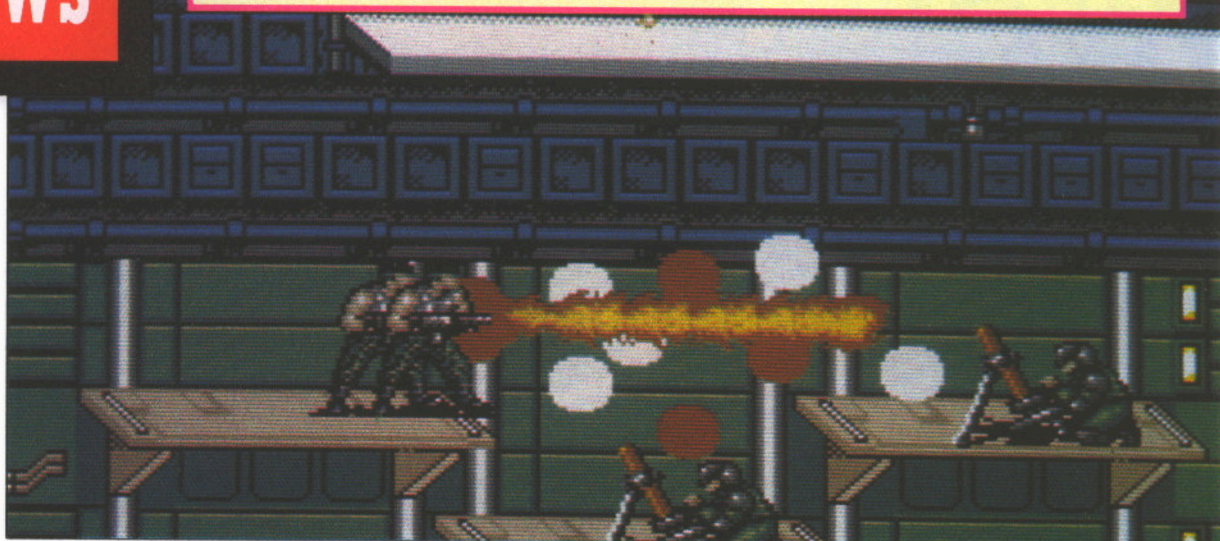
____________ Code Postal ____________

Ville ____________ Age ____ Ordinateur ____________

MIDNIGHT RESISTANCE

AMIGA • EDITEUR OCEAN

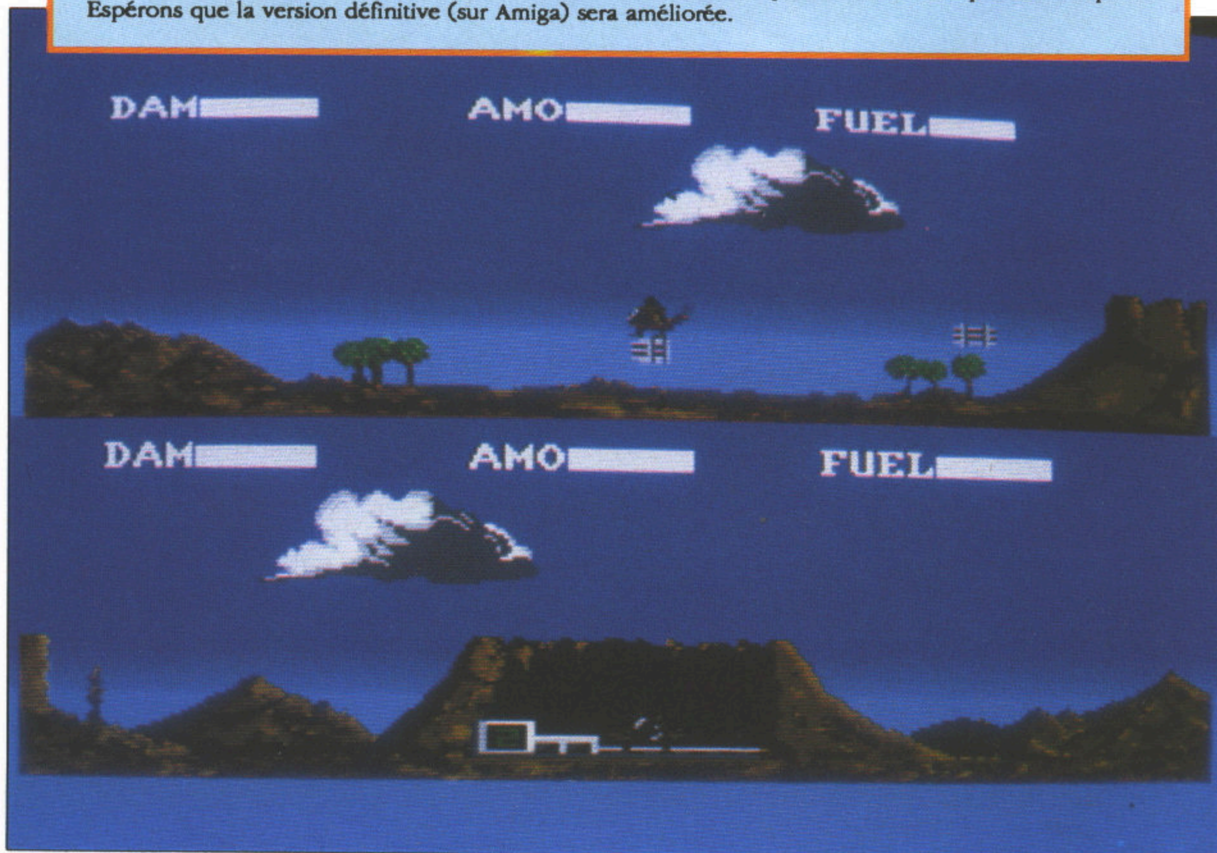
Deux super-balaises au bout de vos joysticks, vous allez vous attaquer à tout ce qui bouge en leur tirant dans le lard avec des armes de plus en plus perfectionnées. Pour acquérir ces joujoux, il faut choper les clefs rouges apparaissant lors de la mort d'un ennemi. Midnight Resistance est un Shoot'Em Up tout ce qu'il y a de plus Shoot'Em Up, avec des graphismes superbes et d'excellentes animations. Le mois prochain, on jugera sur pièces si en plus c'est jouable.



PROTECTOR

AMIGA • EDITEUR MASTERTRONIC

Protector est un dérivé de Choplifter, ce jeu dans lequel vous dirigiez un hélicoptère chargé de sauver des hommes cloués à terre. Au passage, vous devrez récupérer des caisses et les entreposer dans votre base. Protector se joue à deux, contre l'ordinateur ou contre un copain. Vous pouvez aussi larguer une bombe dans la base du voisin afin de gagner la partie. Les graphismes et l'animation semblent très bien réalisés, mais la manipulation des engins volants est carrément horripilante du fait de la précision requise. Espérons que la version définitive (sur Amiga) sera améliorée.

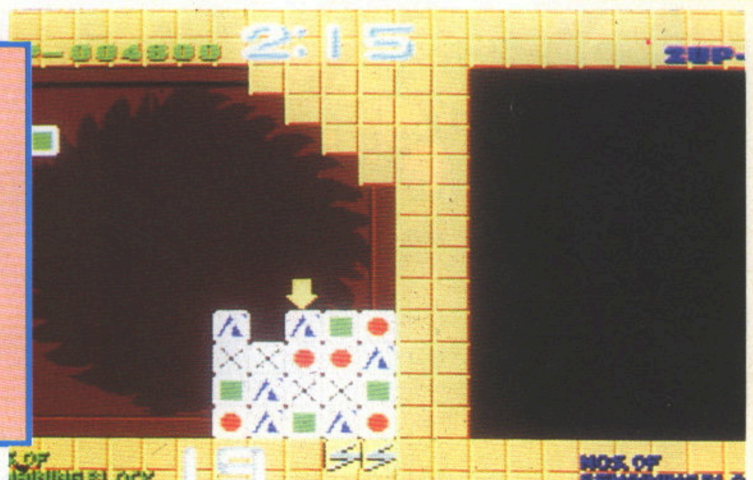


QUETZALCOATL

AMIGA • EDITEUR DENICE SOFTWARE

Dans Quetzalcoatl, ce n'est pas avec une arme sophistiquée, un tank ou un vaisseau spatial que vous devez vous battre, mais en jetant des cailloux. Voilà un jeu d'action simple, relativement bien animé qui semble briller grâce à des graphismes fous et délirants. Pour l'instant, la maniabilité laisse à désirer, mais attendons la version définitive pour s'en faire une idée précise.

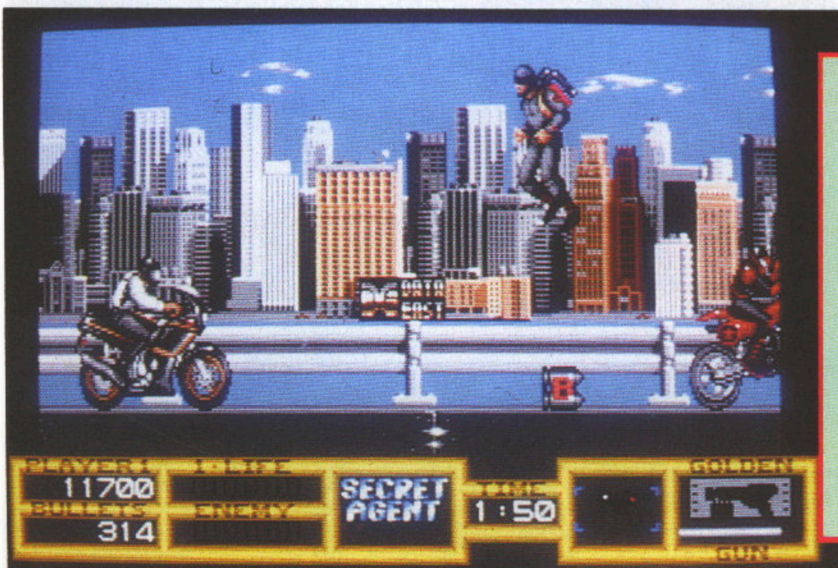




PLOTTING

AMIGA • EDITEUR OCEAN

Plotting est un casse-brique où deux joueurs s'affrontent face à face. Deux tableaux donc, dans lesquels il faut diriger un poussin qui a pour mission de lancer la brique qu'il possède sur une brique équivalente de son tas. Plusieurs sortes de briques sont entassées dans le tableau, et le but est de toutes les casser, autant que possible avant l'adversaire et sans se retrouver bloqué à cause d'une brique n'ayant plus de soeur jumelle. Me suis-je bien fait comprendre? De toute façon on en reparlera car c'est un excellent jeu.



SECRET AGENT

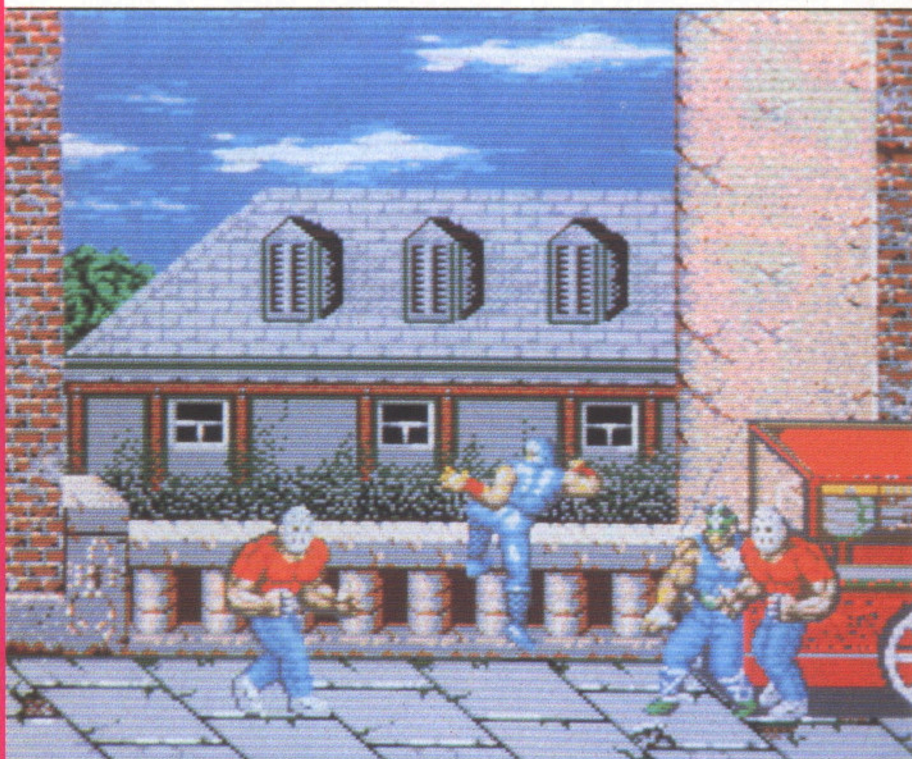
ST • EDITEUR OCEAN

Amateurs d'aventures à la James Bond, de poursuites infernales et de tir à répétition, voici Secret Agent. Toujours propre sur lui, bien peigné et le sourire aux lèvres, notre héros va se battre contre le Conseil pour la Domination du Monde. Sur neuf niveaux, il devra trouver et assembler toutes les pièces d'une super-arme, le Golden Gun, pour vaincre l'ennemi. Ce qu'on en a vu nous paraît tout à fait génial, ça se rapproche assez de l'état d'esprit des Incorruptibles. Secret Agent sortira sur ST, Amiga et PC.

SHADOW WARRIOR

AMIGA • EDITEUR OCEAN

Voici, devant vos yeux ébahis, un grand jeu de combat. Shadow Warrior, c'est la dans la rue que ça se passe, et il faut taper, frapper, latter et écraser son poing dans la gueule d'un tas de voyous. Avec l'animation incroyablement rapide dont est pourvu ce jeu, ça sera du gâteau.. Enfin presque, puisque, comme tout bon jeu d'arcade qui se respecte, à la fin de chacun des six niveaux une montagne de muscle se dressera devant vous. Kss kss, mords-le!





THE ANCIENT ART OF WAR

ST • EDITEUR BRODERBUND

The Ancient Art of War est un jeu de stratégie dans lequel il faut gérer des armées prêtes à mener à bien onze missions différentes. Sur un ordre de vos supérieurs, vous vous retrouvez sur un champ de bataille, la souris en main et la tête pleine d'idées bien précises sur la stratégie à adopter. Avec une manipulation par icônes, quelques animations, des graphismes sympathiques à la Populous et une grosse dose de réflexion, ce jeu se fera une bonne petite place sur St, le vôtre peut-être...

THUNDERSTRIKE

ST • EDITEUR MILLENNIUM

Nous somme en l'an de grâce 2238... A l'occasion de son «Ground Defence Games» (Jeu de Défense Terrestre), la société Mega Corp Industries convie tous les meilleurs pilotes de la galaxie à participer à ce formidable rendez-vous annuel. Sur l'aire de lancement, vous aurez le choix entre cinq vaisseaux, tous plus stupéfiants les uns que les autres. Aux commandes de l'un d'eux, vous devrez préserver les installations se trouvant sur l'aire de jeu tout en détruisant les générateurs ennemis. Thunderstrike se déroule en 3D faces pleines à une vitesse quasi-lumière. C'est beau, c'est grand et ça risque de faire un carton... Alors, prenons notre mal en patience et attendons!



ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA



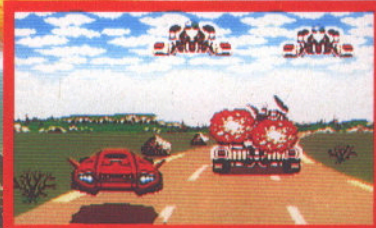
FIRE & FORGET™ II

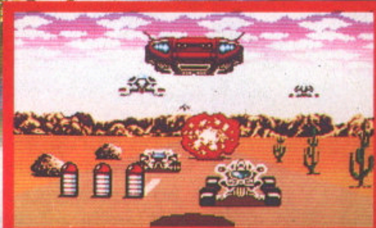
LE CONVOI DE LA MORT

Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... *Stop.* CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES ...*Stop.* Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE... *Fin de transmission.*



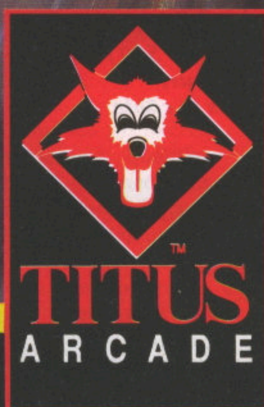






REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVENEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

- ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
- 15 MUSIQUES GENIALES
- 50 ENNEMIS DIFFERENTS
- 5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
- "BONUS STAGES"
- ARMES MULTIPLES
- COMBATS AU SOL ET AERIENS



UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE



TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92

RUE BRIK A BRAQUE



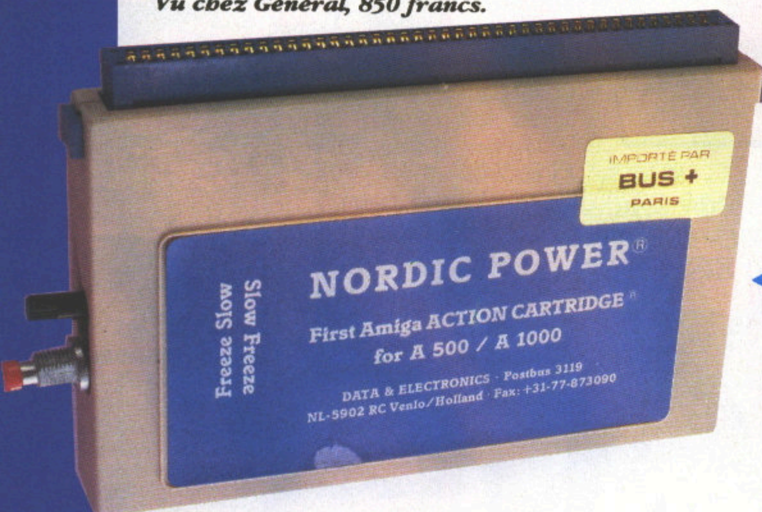
CONVERTER

C'est un convertisseur de port série RS 232C en port Centronics parallèle. Ses qualité sont nombreuses avec entre autres la possibilité de changer de configuration (DTE/DCE) ou de varier le nombre de bits par seconde de la transmission. D'autres utilisations professionnelles sont prévues.
Vu chez Général, 850 francs.



MOUSE HOUSE

Votre chat s'intéressera de très près à la souris de votre ordinateur. Cette housse protègera votre utile petit compagnon de la poussière en lui donnant un look sans équivoque. Souris jusqu'au bout de la queue, je veux dire du fil...
Vu chez Général, 55 francs.



NORDIC POWER

L'Amiga a enfin sa cartouche! La Nordic Power va faire le bonheur des utilisateur d'Amiga. On peut désormais ralentir le déroulement de tous les programmes, modifier le graphisme ou le son et sauvegarder toutes ces modifications. Le rêve pour tout bidouilleur même (et surtout) débutant.
Vu chez Bus+.

MAGIC STAGE

Un tapis pour souris monté sur pattes, possèdant un plateau coulissant pour poser l'animal ainsi qu'un plumier au couvercle gradué comme une règle? Cet objet bizarre existe. Il s'agit du Magic Stage tout en ABS, une matière plastique aux propriétés anti-statiques, donc anti-poussière.
Vu chez Général 99 francs.





TRILOGIC STEREO SAMPLER

Le Digs MK II, digitaliseur stéréo de Trilogic, est le sampler le plus rapide du marché. Sa qualité de numérisation à partir d'un CD est sans doute la meilleure. Mais ce qui le rend unique, c'est la possibilité de brancher une imprimante et de pouvoir l'utiliser à tous moments. La cartouche n'influençant pas le fonctionnement de l'Amiga, on peut la laisser en permanence. Un câble est cependant nécessaire pour la liaison avec l'imprimante.
Vu chez Bus+. 560 francs le digitaliseur, 190 francs le câble.

MASTER SOUND

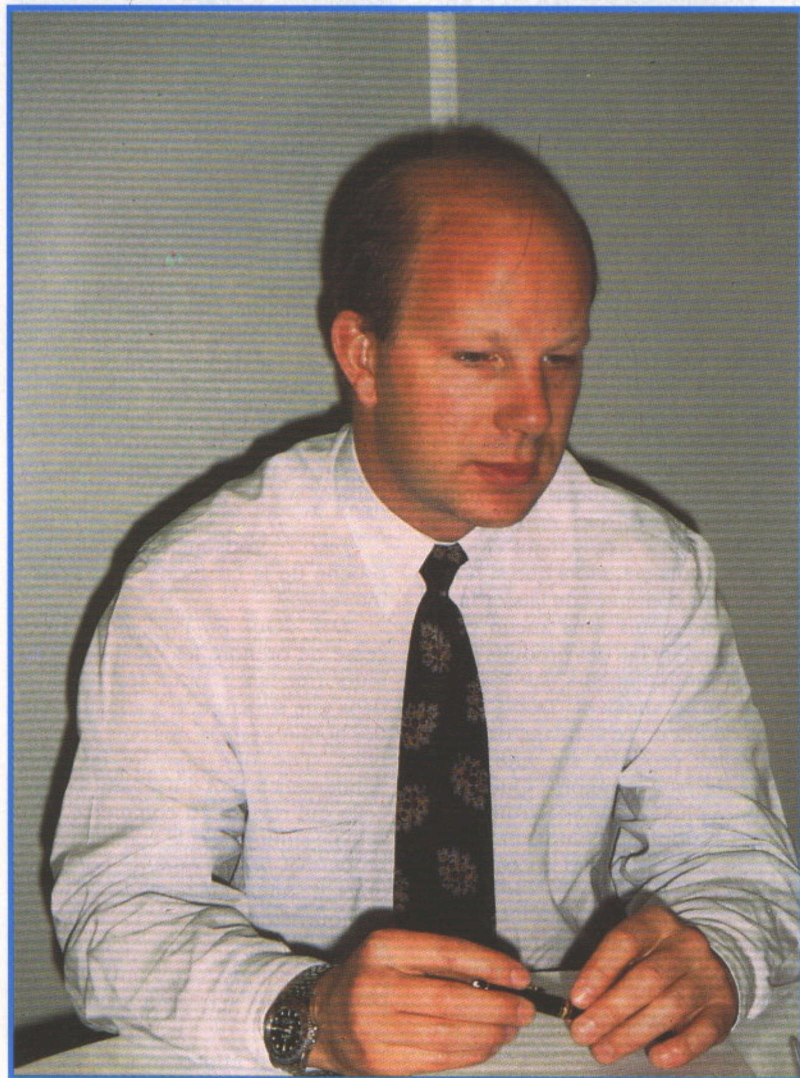
Bienvenue au pays du bidouillage sonore! Master Sound est un sampler de bonne qualité permettant de sculpter les sons. Il possède beaucoup de fonctions pour créer les bruitages les plus déments. De plus, un sequencer est inclus dans le programme.
Vu chez Général, pour Amiga, 450 F (existe aussi pour Atari ST)



David Ward

le grand zoo

David Ward est le fondateur d'Ocean. Que dire de plus? C'est l'une des compagnies, sinon la compagnie européenne dont l'influence et la puissance ont le plus marqué le paysage informatique. David Ward est l'homme le plus en vue sur le marché des jeux informatiques; nous sommes allé le trouver afin qu'il nous fasse partager ses vues...



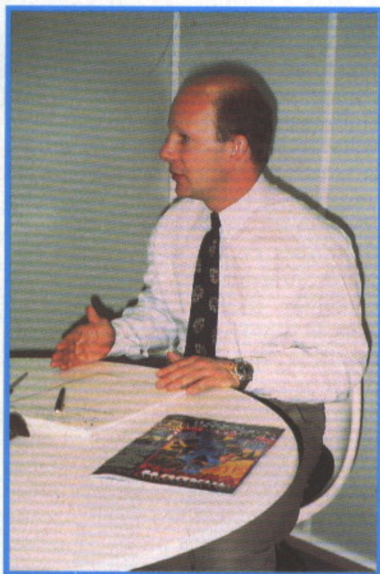
Joystick - Qu'est-ce qui vous a amené à l'informatique et aux jeux vidéo?

David Ward - Nous avons commencé fin 1982. Il devenait évident à l'époque qu'un créneau allait s'ouvrir pour une nouvelle famille de loisirs. Au lieu d'être des bouquins, ou des disques, ce seraient des jeux vidéo. Il n'existait alors qu'une toute petite frange de hobbyistes qui écrivaient des jeux pour les premières machines qu'on pouvait qualifier "d'ordinateur familial". Ces machines étaient vendues sous le prétexte que c'étaient des ordinateurs sérieux qui pouvaient aider à gérer son budget ou autre chose, mais il est apparu rapidement qu'en fait les gens s'en servaient pour jouer. C'était d'autant plus facile pour nous de constater ce phénomène qu'aucun d'entre nous, à Océan, n'avait de connaissance en informatique. Nous avons choisi ce créneau parce que c'était une opportunité d'entrer dans une nouvelle branche de loisirs. Beaucoup de gens pensaient en ce temps-là qu'ils faisaient de l'informatique comme on mène une croisade évangélique, une sorte d'apostolat. Ils ont disparu depuis, ou ils sont devenus développeurs. Les gens comme nous qui avaient la connaissance d'un marché, des talents commerciaux et publicitaires, et la capacité, je dirais, d'orchestrer le développement de l'industrie du soft, sont devenus des éditeurs, dans un domaine qui s'est avéré se développer exactement comme nous l'avions prévu. En fait, l'informatique, ce n'est qu'une nouvelle façon de présenter et de vendre la créativité. Il s'agit simplement de transformer l'intellect, les idées, les rêves et les aspirations de certaines personnes en un support que l'on puisse transmettre ensuite à un maximum d'autres gens. Dans un sens, la prolifération des ordinateurs familiaux, qui découle de la baisse des prix des composants qui a amené les machines à être disponibles pour les budgets les plus modestes alors que dix ans auparavant ces mêmes machines auraient rempli une pièce entière en coûtant des millions, cette prolifération nous a permis d'utiliser ces machines pour lancer une marque et un genre qui est maintenant aussi endémique le la vidéo ou l'industrie du disque. Lorsque nous avons commencé, certains pensaient que ce ne serait qu'une mode éphémère, comme le skateboard. Mais vous pouvez constater qu'il n'en était rien. C'était véritablement un changement profond.

LES GENS FAISAIENT LA QUEUE POUR JOUER A DEFENDER

Joy - Mais avant 82, que faisiez-vous?

DW - J'avais un night-club à Hollywood. C'est d'ailleurs la chose qui m'a fait remarquer le futur développement des jeux vidéo: il y avait dans mon night-club une sorte d'arcade avec des tas de jeux vidéo alignés. C'était la partie du club qui était la plus fréquentée! Il y avait Galaxian, Defender, les premiers jeux en couleurs, en fait, et les gens faisaient la queue pendant des heures pour y jouer! C'était une source de profit énorme pour nous, et ça m'a donné à réfléchir: si il y avait un moyen de réduire ces machines pour les avoir à la maison, ça pouvait faire une révolution. Je ne suis pas le seul à y avoir pensé, heureusement! A l'époque, il fallait tellement d'argent pour se lancer là-dedans aux Etats-Unis que je suis revenu en Angleterre pour lancer Ocean. Les produits étaient aussi un peu moins bons que leurs équivalents américains, qui eux investissaient déjà des millions de dollars, mais il n'y avait pratiquement pas de concurrence ici. En plus, en Europe, on était déjà habitué à des supports à bon marché, comme les cassettes, et la floraison de nouvelles machines - surtout en 83 et 84 - nous a permis de nous tromper quelques fois sans jamais mettre en péril la société, car ces erreurs ne coûtaient pas trop cher.



Joy - Et encore avant?

DW - J'étais importateur de vêtements. Je vendais des tee-shirts, des choses comme ça. Et à l'époque, personne ne le faisait, il n'y avait que des magasins qui vendaient des costumes, des vêtements classiques. Quand les magasins de fringues tels qu'on les connaît maintenant ont commencé à proliférer, j'ai préféré changer de secteur. En somme, si on cherche un fil conducteur dans ma carrière, ç'a toujours été l'anticipation des goûts du public, en orchestrant des produits et des services pour qu'ils trouvent leur public, que ce soit dans les vêtements ou les jeux vidéo.

DANS DIX ANS, LES JEUX SERONT AUSSI BONS QUE DES FILMS

Joy - Pourquoi être parti aux USA?

DW - J'avais toujours voulu aller à Hollywood, ou du moins en Californie. C'était en 1978. Je crois qu'il faut voir la Californie une fois dans sa vie. Et l'industrie cinématographique m'a toujours attiré. Dans un certain sens, ce qu'on fait maintenant s'en rapproche: sans vouloir paraître grandiloquent, on crée quand même de petits films. Et dans une dizaine d'années, les jeux seront vraiment aussi bons que des films. D'ailleurs, il n'y a qu'à voir les gens comme Lucas ou Spielberg, ils commencent à s'y intéresser parce qu'ils voient bien que c'est finalement la même chose: de l'imagerie visuelle destinée au loisir.

Joy - Vous avez commencé à développer sur quelle machine?

DW - Sur trois machines: nous avions passé une petite pub dans le seul journal informatique à l'époque, qui demandait aux gens: "Quelle machine avez-vous, et quels programmes voudriez-vous?". Ceux qui répondaient recevaient un catalogue gratuit. Nous avons ainsi déterminé quelles étaient les machines les plus répandues, et quels étaient les types de jeux que demandait le public. L'avantage, c'est que nous avons ainsi développé exactement ce que les gens voulaient, alors que si nous nous étions contentés de laisser faire les programmeurs sans aucun conseil, ils auraient fait des produits pour d'autres programmeurs, sur les machines qu'ils aimaient. Donc, nous avons déduit de ce sondage-express qu'il fallait produire sur ZX81, sur Vic-20 et sur Dragon. Quelques semaines plus tard, le Spectrum a été lancé et a supplanté complètement le ZX, puis un an plus tard le C64 a pris la place du Vic-20.

Joy - Combien de programmes avez-vous sorti sur ces trois premières machines?

DW - Oh, probablement deux ou trois. Il y avait une copie de Pac-Man, un jeu de plateforme et un autre jeu dans lequel il fallait tirer sur des planètes.

LES EUROPEENS ONT UN SAVOIR-FAIRE QUE LES AMERICAINS N'ONT PAS

Joy - Mais comment avez-vous trouvé les programmeurs?

DW - Je suis allé dans les universités, dans les clubs micro, on a passé des petites annonces, et on a recruté des gens, uniquement parce qu'ils faisaient partie des rares qui y connaissaient quelque chose. Les clubs micro étaient la meilleure source. Tout était écrit en basic, ce n'est qu'un an plus tard que l'assembleur a commencé à apparaître. Les programmeurs ne savaient rien, il n'y avait ni école ni formation, ils ont dû tout créer et tout découvrir par eux-mêmes. Les techniques d'animation étaient très simplistes. Mais c'est ce qui a contribué à donner à l'Europe une avance dans ce domaine: ils devaient effectuer des prouesses pour loger un programme dans très peu de mémoire, imaginez, écrire pour Oric et Spectrum a donné un savoir-faire que les américains n'ont pas car ils n'ont jamais eu ces problèmes de mémoire. Ils avaient des Apple avec disquettes, et donc ils écrivaient sans se préoccuper de ces problèmes. Mais les choses ont changé, maintenant. Il est de plus en plus difficile pour un auteur d'écrire un programme tout seul chez lui et de le vendre. Il faut des équipes entières, des graphistes, des animateurs, des programmeurs, des musiciens, c'est une collaboration. C'est en ça que les jeux vidéo se démarquent de l'industrie du livre: un éditeur attend qu'un romancier ait fini son bouquin, puis il le publie. Nous ne pouvons pas faire ça, car beaucoup de personnes travaillent sur un projet.

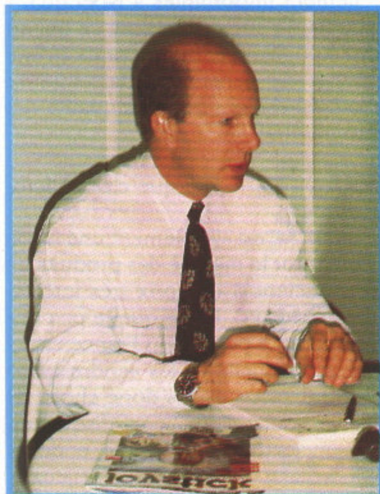
Joy - Vous-même, vous êtes proche de la création? Vous vous y intéressez?

DW - Oui. En 1985, nous avons cessé de prendre les créations d'auteurs free-lance pour les héberger dans une structure. Il y a maintenant des horaires précis, des buts à accomplir... C'est une manière de doser habilement la part qui revient à l'art et celle qui revient au commerce. L'art seul ne suffit pas, et le commerce pur ne permet pas de faire de bons produits. Il faut un mélange des deux; ils se nourrissent l'un de l'autre. C'est simple: si l'aspect commercial est mal géré, l'argent ne rentre plus et on ne peut pas faire d'autres produits.

Joy - Jeff Minter m'a dit récemment (cf. Joystick n°3) qu'il trouvait bizarre qu'on achète le disque d'un groupe ou d'un chanteur, mais qu'on achète le logiciel d'un éditeur, sans faire attention à l'auteur qui est derrière. Ne pensez-vous pas que ça a tendance à faire disparaître l'art au profit du commerce, justement?

DW - Je ne pense pas que l'analogie entre un auteur de jeu et un chanteur pop soit correcte. Il vaudrait mieux comparer un soft à un film: il n'y a pas qu'un seul auteur. Si vous voulez écrire un jeu pour Atari seule-

ment, et que vous vous enfermez pendant deux ans dans votre grenier pour l'écrire, ce produit ne plaira probablement qu'aux possesseurs d'Atari, ce n'est pas du commerce. Mais il y a largement assez de place pour tout le monde dans ce marché. Nous, nous préférons avoir une structure qui permette aux auteurs de travailler sans avoir à se préoccuper des soucis matériels, et nous les encourageons à donner libre cours à



leur créativité. Mais nous éditons également les jeux de programmeurs indépendants. Il y en a d'ailleurs souvent qui viennent nous voir et qui nous disent: "J'ai un projet, accepteriez-vous de le financer?". Jeff Minter est certainement un exemple du contraire, mais la plupart des programmeurs n'ont pas l'assise financière suffisante pour se retirer pendant deux ans afin d'écrire un jeu. Ils ont besoin d'avoir le soutien d'une compagnie comme la nôtre pour s'assurer qu'ils pourront mener leur projet à terme, avec l'aide de spécialistes dans tous les domaines s'ils le souhaitent. Mais il y a vraiment de la place pour tout le monde. Il ne faut cependant pas aller trop loin et faire travailler des programmeurs sur commande, car ça tue la créativité. Regardez en peinture: il est évident que Van Gogh ne s'est pas préoccupé un seul instant de vendre ses toiles, alors que Picasso a joué toute sa vie avec l'aspect commercial de ses œuvres. Ce n'est pas pour ça que ce n'était pas un artiste.

ON DEVELOPPE 120 PROJETS PAR AN

Joy - D'accord. Je reviens à ma question: est-ce que vous vous impliquez personnellement dans la création?

DW - Oui, au début d'un projet, quand il s'agit de définir les grandes lignes. Après, il faut laisser travailler les artistes. Nous éditons une vingtaine de produits par an, sur six formats différents, ça fait 120 projets. On ne peut pas tout surveiller. Je m'y intéresse, mais sans être trop directif et en laissant libre champ à l'imagination des auteurs.

Joy - Revenons à l'histoire. Il y a eu ensuite le Spectrum, le C64 et l'Oric?

DW - Oui. L'Oric, ça n'a pas duré longtemps, car il n'a marché qu'en France, je ne sais pas pourquoi. Vous savez, le succès d'une machine n'est pas lié à ses qualités. Regardez: le Spectrum est le 8 bits qui s'est le mieux vendu, pourtant Dieu sait que ce n'était pas le meilleur; en revanche, l'Atari 800 ne s'est absolument pas vendu alors que c'était une machine fantastique. Le succès de l'Amstrad en France est probablement lié au travail remarquable de l'équipe d'Amstrad France.

Joy - Vous avez été un des premiers à acheter la licence d'un film?

DW - Oui. Je crois que c'était Rambo. Le premier. Ou alors Ghostbusters, je ne sais plus très bien, c'était presque en même temps.

Joy - Et pourquoi être allé chercher de ce côté?

DW - C'était la suite logique: c'est le même créneau, le même principe. Les jeux vidéo doivent être en prise avec tous les autres aspects du loisir. Le concept du film tiré du bouquin tiré de la pièce existe depuis des siècles. Nous n'avons rien inventé. C'était simplement logique.

Joy - Et les licences d'arcade, même concept?

DW - C'est encore plus direct, comme cheminement. Il est normal qu'un jeu d'arcade qui est déjà prévu en vidéo soit adapté sur ordinateur. D'ailleurs, en 1983, la plupart des jeux qui sortaient sur micros étaient des copies, des plagiats de jeux d'arcades. Combien y a-t-il eu de Space Gobblers, Space Crunchers, Space Fighters qui étaient tous des copies de Space Invaders? Nous avons aussi été les premiers à acheter la licence d'un personnage, en l'occurrence Daley Thompson. Et de ce moment-là, tout le monde s'est mis à acheter des licences de n'importe qui, du plus humble des haltérophiles jusqu'au pilote le plus performant.

Joy - La première licence de film que vous avez acheté, j'imagine que vous n'avez pas dû la payer cher, comme le marché était encore balbutiant?

DW - C'était un pourcentage des ventes, simplement. Maintenant, il y a un prix minimum à payer, de sorte que si le produit ne se vend pas bien, vous pouvez perdre énormément d'argent. A l'époque, comme les producteurs de films n'avaient pas pensé au marché des jeux vidéo, ils considéraient ça comme un revenu annexe et s'en montraient ravis. Aujourd'hui, c'est inclus dans le budget d'amortissement, alors c'est beaucoup plus cher.

Joy - Pourquoi avez-vous racheté Imagine?

DW - Cette société avait une excellente image. C'était la seule qui, je dirais, avait du panache. Mais malheureusement, ils n'avaient pas les compétences financières nécessaires. De plus, si leurs deux ou trois premiers produits se sont bien vendus, les suivants ont été des échecs. Et ils se sont laissés piéger par ce que j'appelle le mirage technologique: le programme Bandersnatch a pris deux ans de développement, et à la fin, ils étaient obligés de brancher une extension mémoire sur le Spectrum pour que le programme tourne. Ça a mené la compagnie à sa ruine. Nous avons racheté les restes, c'est-à-dire les projets en cours, et nous avons embauché certaines personnes qui y travaillaient et qui s'étaient retrouvé au chômage.

Joy - Quelle est votre position vis-à-vis d'US Gold?

DW - En 1985, le C64 s'était tellement développé qu'il se vendait aussi bien aux USA qu'en Europe. C'est pourquoi nous avons éprouvé le besoin d'importer des produits américains pour cette machine, car ils étaient mieux faits que les nôtres. Et nous achetions des licences de jeux aux USA et nous les adaptions sur les machines qui marchaient ici.

JE VOULAIS UN LOGO QUI AVAIT UN SENS DANS TOUTES LES LANGUES

Joy - Pourquoi le nom "Ocean", au fait?

DW - J'adore naviguer. Et puis je voulais un logo qui avait un sens dans toutes les langues européennes, et dont le dessin puisse être décliné en deux couleurs, en quatre couleurs, etc. Il était important de se créer une

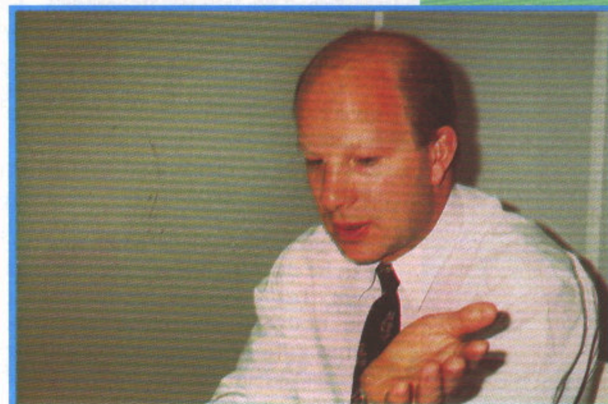
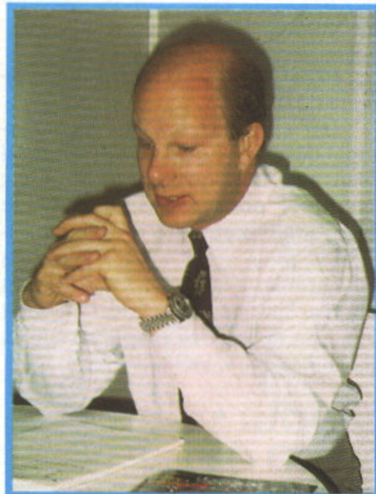


image rapidement. J'avais hésité entre ça et "Atlantic"!

Joy - Comment voyez-vous le futur proche, dans le domaine des jeux vidéo?

DW - Aïe! Je ne voudrais pas donner mes informations à mes concurrents... Mais d'une façon générale, on peut penser, d'après ce qui se passe au Japon, qu'il y aura une émergence des jeux de rôles interactifs, dans lequel on peut agir sur une animation à l'écran. C'est simplement les progrès technologiques qui vont permettre ça, comme le CD-Rom. Il sera bientôt possible de diriger son propre dessin animé. Les cartouches offrent virtuellement une capacité mémoire illimitée. C'est vrai que les spécifications techniques ne suffisent pas à faire un bon jeu.

ON PEUT EXPORTER NOS CERVEAUX VERS LE RESTE DU MONDE



Joy - Ça aide, quand même.

DW - Oui, mais regardez dans le cinéma: on passe toujours des vieux films muets en noir et blanc, et c'est toujours aussi intéressant. La technique n'est pas tout. Il faut de l'imagination. On ne peut plus fabriquer de voitures ni d'ordinateurs, mais on peut toujours exporter notre savoir-faire, nos cerveaux, en fait, vers le reste du monde. Ça, on sait faire.

Joy - Vous avez l'intention de développer sur consoles?

DW - Bien sûr. Je ne pense pas qu'il y ait un seul éditeur qui souhaite fermer sa porte à une machine qui marche bien. Il ne sert à rien de se cacher la tête dans le sable: les consoles arrivent du Japon, très bien, produisons pour ces machines. Le marché du loisir change perpétuellement. Les consoles représenteront une nouvelle alternative pour les jeunes qui commencent à s'équiper. Une gamin de six ans ne peut pas s'acheter un ordinateur, mais il peut s'acheter une console.

Joy - Et le PC?

DW - Je ne sais pas... Ça ne dépend pas vraiment de la machine elle-même, ou de ses capacités, mais de l'endroit où elle se trouve. Peu importe le nombre de PC vendus, ce qu'il faut savoir, c'est l'endroit où ils se trouvent: si c'est dans les bureaux, nous ne vendrons pas de jeux. Il faut aussi que beaucoup de gens soient équipés en EGA, car le CGA ne suffit pas. Mais je pense que le PC marche très bien en Allemagne et aux USA.

LES MACHINES EN DANGER, CE SONT LES 8 BITS

Joy - Vous ne pensez pas que les gens jouent au bureau?

DW - Ils jouent peut-être à Arkanoïd pendant l'heure du déjeuner, mais c'est tout. Et ils sont obligés d'avoir une touche spéciale qui fait apparaître une fausse feuille de calcul quand le patron rentre dans le bureau.

Joy - Vous ne pensez pas que les consoles peuvent éliminer la micro telle qu'on la connaît aujourd'hui?

DW - Non. Elargir le marché ne signifie pas l'élaguer. Il n'y a pas de raison: nous vendrons les cartouches dans des magasins de jouets, et nous continuerons à vendre les disquettes dans les magasins d'informatique, c'est tout. L'argent qui est investi dans une console, ce n'est pas de l'argent qu'on auraient consacré à un micro si la console n'existait pas; c'est plutôt ce qu'on aurait dépensé en chaussures de sport, ou en n'importe quoi d'autre.

Joy - Y a-t-il des formats que vous allez abandonner cette année?

DW - Non. De toute évidence, les machines les plus en danger, ce sont les 8 bits. Mais le Spectrum, par exemple, dont les ventes sont pratiquement arrivées au point mort, bénéficie encore d'une part de marché extrêmement importante. Mais nous n'abandonnerons rien cette année, en tous cas.

Joy - Et sur quels nouveaux formats comptez-vous produire des jeux?

DW - Sur Nintendo et Gameboy, un peu plus tard dans l'année.

LE JEU VIDEO EST UN DES RARES SECTEURS QUI EST EN DEVELOPPEMENT

Joy - Comment voyez-vous, sur un plan plus général, l'industrie du jeu cette année?

DW - C'est un des rares secteurs économiques qui se développe, avec celui de la caméra vidéo. Tous les autres, comme la Hifi, la télévision, les machines à laver, sont bloqués car ils attendent qu'un progrès technologique important vienne à leur secours. L'an dernier, Dixons (l'un des principaux distributeurs anglais, NDLR) avait envisagé de supprimer complètement son rayon micro-informatique. Mais les ventes ont été tellement importantes à Noël qu'il a dû revenir sur sa décision, ce qui est encourageant, car je ne peux m'empêcher de penser que la vente de matériel est très liée à la qualité des programmes.

Joy - Qu'est-ce que c'est, Microclub?

DW - C'est simplement une façon d'offrir sur le marché des produits un peu anciens à des prix très intéressants, sur CPC. Parce que le prix des disquettes 3 pouces en France est tel qu'il est difficile de les vendre à bon marché. Nous avons donc choisi de mettre deux jeux par disquettes, regroupés thématiquement, et de les vendre à 100 francs les deux jeux.

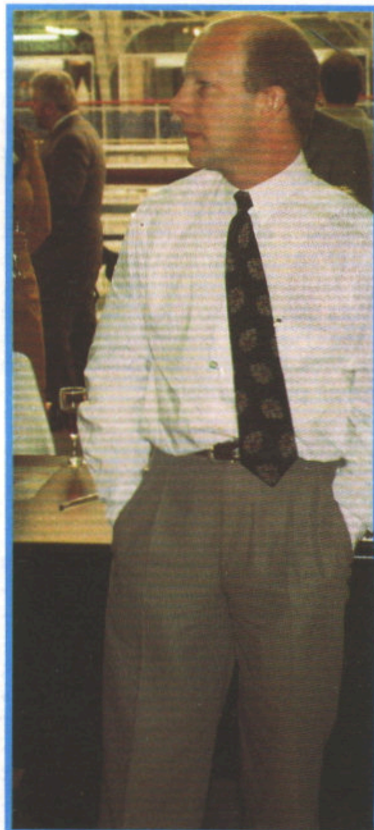
Joy - Vous avez des hobbies?

DW - Oui, la navigation et le ski.

Joy - Et vous avez un ordinateur chez vous?

DW - J'en ai un sur mon bateau, une aide à la navigation. Chez moi, je n'ai qu'un fax: je n'ai jamais pu apprendre à taper à la machine! Mais j'aime les machines d'arcade.

Joy - Merci.



JEUX... CRACK

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400F POUR UN PLAN

300F POUR UNE SOLUTION

200F POUR UN LISTING

50F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES *inédits* pour des Jeux ou des softs, quel que soit votre ordinateur et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque !!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre ordinateur.

JOYSTICK
Jeux Crack
53 avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

UN SUPER JACK'S POKE DE 6700F.

PARIS, **(1650F.)**
SIMOES, **(1400F.)**
DEMANET, **(600F.)**
CARINNE & NICOLAS, **(400F.)**
KLINGER WERNER, **(300F.)**
DE MALLERAY, ZERBIB, **(200F. à chacun)**
TAN ANB MAN, **(100F. à chacun)**
JUHENS, KURUDO, PUSTASZERI, ROUSSE, BOUTET, BOYER, CONNET, COURTEAUX, ELITE FEUILLET, FLEURY, FLUTTE, GIL, GOURAT, HASSLER, HEYREND, ISAIA, JAMES, KOULI, LEBOURG, LECOCQ, MORANGE, NECTOUX, PELLISIER, PRINCE, PRINTZ, RADJAH, RAWAZ, RICHIER, SEBASTIEN, SECHET, SILVESTRE, TASSIN, TOMSCHAK, TOUANI, VISUAL, YANN, **(50F. à chacun)**

Salut les *Joystickeurs fous !!!*



SALUT LES FÉLÉS

On est désolés de ne pas vous avoir envoyé des invitations pour notre mariage (Arf)!
Dès qu'on a de la place, on publie les photos.

Bon, on commence par les choses sérieuses?
- Les petits rigolos qui nous envoient les bidouilles parues dans d'autres magazines, ont tout fô. Ben ouaip, on dirait pas comme ça mais nous avons aussi tous les autres canards et généralement avant vous. Pour les petits malins qui se disent "Chouette ils ont passé la bidouille que je leur ai envoyé" alors qu'ils l'ont pompée ailleurs; Oui, peut-être, on est pas des dieux (quoique!), mais comme les chèques ne partent qu'un mois après la parution du numéro, ça nous laisse le temps de les déchirer!
Voilà, c'était dur, mais on y est arrivé.
- Lorsque vous nous écrivez, utilisez une feuille par rubrique (minimum, bien sûr), on en a assez de voir la secrétaire se battre avec Jean-Marc, Laurent et même nous deux pour utiliser la photocopieuse (qui tombe en panne à tout bout de champ)!

Au mois prochain.

DANBOSS et DANBISS

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS POUR VIES INFINIES.

Il suffit de taper les listings publiés dans JOYSTICK et de les sauvegarder sur une cassette ou une disquette vierge en tapant 'SAVE "Nom du Programme"' (pas plus de 8 lettres pour ceux qui utilisent des disquettes sinon ça fait 'BOUM'). Pour les utiliser, mettre la disquette de jeu dans le lecteur de disquette et faire RUN, et le jeu démarrera avec les vies infinies.

COMMENT PLACER UN POKE SANS MULTIFACE

Pour ceci il vous faut un jeu possédant un loader en basic (.BAS) chose très rare de nos jours! Grâce au programme qui suit vous allez pouvoir lister le loader protégé du jeu et placer votre poke juste avant le "CALL" situé généralement à la fin du listing. Ce programme est extrait de "Clefs pour Amstrad Tome 2" et publié avec l'aimable autorisation des éditions P.S.I.
Lancez le programme. Celui-ci s'installe puis s'efface de la mémoire, tapez CALL &A4ØØ et le chargement commence.

NOTE IMPORTANTE:

Ce programme est proposé en version 664 - 6128. Les possesseurs de 464 doivent modifier la valeur: 66 de la ligne 231 en 83
(Pour tous les possesseurs de claviers 'QWERTY' remplacez tous les 'ù' du listing par des barres de CPM (enfin vous voyez ce que je veux dire !!!)

```
10 REM LECTURE PROGRAMME BASIC OPTION P
20 REM SUR DISQUETTE OU CASSETTE
30 REM DANIEL MARTIN LIEGE 1985
40 REM
50 MEMORY &9FFF
60 CLS
70 INPUT"source Cassette ou Disque (C/D) ";S$
80 S$=UPPER$(S$)
90 IF s$="C" THEN ùTAPE.IN : L=Ø : GOTO 180
100 IF s$<>"D" THEN GOTO 60
110 ùDISC
120 PRINT
130 INPUT "nom du fichier ";N$
140 L=LEN(N$)
150 FOR I=1 TO L
160 POKE &A430+I,ASC(MID$(N$,I,1))
170 NEXT I
180 FOR I=&A4ØØ TO &A428
190 READ A$
200 POKE I,VAL("&"+A$)
210 NEXT I
220 POKE &A401,L
230 DATA Ø6,ØØ,21,31,A4,11,ØØ,AØ,CD,77,BC,3Ø,18,C5
231 DATA 21,7Ø,Ø1,CD,83,BC,C1,21,7Ø,Ø1,Ø9,EB,21,66
236 DATA AE,Ø6,Ø4,73,23,72,23,1Ø,FA,CD,7A,BC,C9
240 CLS:PRINT "Tapez CALL &A4ØØ":NEW
```

Si le fichier cassette est trop long, vous éprouverez quelques problèmes de chargement malheureusement insolubles.

Maintenant on va être vachement cool on va vous filer un listing pour faire la même chose mais sur K7. Nous remerçions Didier VALLY pour son listing.

```
10 REM Lecture de programmes protégés sur Cassette
20 REM Par Didier VALLY pour JOYSTICK
30 MODE 2:?"INSEREZ LA K7 AVEC A LIRE."
40 ?:?"QUAND LE PROGRAMME SERA CHARGE FAIRE'LIST'"
50 PRINT:PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
60 CALL &BB18:POKE &ACØ3,174:POKE &ACØ2,69
70 POKE &ACØ1,5Ø:LOAD"!"
```

UTILISATION DES POKES AVEC LE MULTIFACE 2

Cette petite boite noire plaquée au c.. de votre AMSTRAD CPC est en fait une petite merveille. Elle permet d'aller poker (entre autres) directement dans la mémoire de votre ordinateur à n'importe quel moment du jeu.

Voici la procédure d'utilisation .

- Une fois le jeu chargé normalement, presser le bouton magique rouge marqué STOP
- Appuyer sur la touche "T"
- Appuyer sur la touche "H"
- Appuyer sur la barre d'espace
- Rentrer la première valeur du poke (l'adresse mémoire) ex : dans poke &53fØ,&ØØ il s'agit de 53FØ
- Puis rentrer (à la suite) la deuxième valeur du poke ex : ØØ pour le poke ci-dessus
- Return
- ESCape
- Presser la touche "R"
Le tour est joué !!! Note importante : les valeurs sont à taper sur les chiffres situés en haut du clavier. Ne pas toucher au pavé numérique.Recommencer la manoeuvre autant de fois qu'il y a de pokes.

Les jeux se bloquent parfois, quand la Multiface est branchée. Il vous faut alors faire un RESET clavier avant de lancer le jeu! Et oui si vous aviez la doc vous auriez su que la MULTIFACE II est complètement invisible (ou presque !!!) si vous faites un RESET avant de lancer vos jeux.

UTILISATION DES PATCHS AVEC DISCOLOGY

Qui ne connait pas cet utilitaire très pratique qui va vous permettre de poker sauvagement toutes vos disquettes de jeu. Pour cela il faut :

Discology, un jeu, un JOYSTICK MAGAZINE (très important) et la chaîne à rechercher correspondant à votre jeu !

Une fois que vous êtes armé, allumez votre AMSTRAD et lancez Discology. Puis suivez les instructions:
- Choisir Editeur
- Dans le menu "MODES", choisir "Edition disque"
- Faire trois fois Return (édition des pistes ØØ à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS" choisir l'option "Rechercher"
- Appuyez sur la touche "H"
- Tapez les valeurs hexadécimales à rechercher (à la suite)
- Appuyez sur Return. Discology va chercher pour vous la chaîne hexadécimale sur la disquette de jeu et va s'arrêter quand il l'aura trouvée.
Une fois la chaîne trouvée,
- Valider le menu "Courant"
- Se déplacer avec le curseur et aller à l'endroit trouvé par Discology (lors de la rencontre, Discology vous indique sa position (le numéro du secteur et le numéro de la piste))
- Taper ensuite les valeurs de remplacement comme indiqué dans le Magazine,
- Return
- Valider le menu "Ecrire"

Recommencer cette manipulation autant de fois que nécessaire. N'oubliez pas de déprotéger votre disquette en écriture avant de faire la recherche. Une fois toutes les manipulations faites, votre jeu aura des vies infinies etc. Il est fortement conseillé de faire les bidouilles sur une copie de sauvegarde pour éviter tout risque de dégradation.

POSTMAN PAT

```
1Ø REM Vies et temps infinis sur POSTMAN PAT K7
2Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
3Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
4Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
5Ø IF SUM<>4749 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
6Ø PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
7Ø CALL &BBØ6:MODE Ø:CALL &AØØØ
8Ø DATA 3E,1Ø,21,CØ,A5,11,42,Ø4,CD,A1,BC,21,23,AØ
9Ø DATA 11,4Ø,ØØ,ED,53,ØE,A6,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,21,4Ø
1ØØ DATA 45,22,EC,A5,C3,CØ,A5,AF,32,C1,ØE,32,E5,19
11Ø DATA C3,FF,ØE,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
1Ø REM Energie infinie sur POSTMAN PAT 2 K7
2Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
3Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ24:READ A$:A=VAL("&"+A$)
4Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
5Ø IF SUM<>3265 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
6Ø PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
7Ø CALL &BBØ6:LOAD"!",&9ØØØ:CALL &AØØØ
8Ø DATA 21,ØØ,9Ø,11,64,ØØ,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,21,1D,AØ
9Ø DATA 11,4Ø,ØØ,ED,53,BD,ØØ,Ø1,2Ø,ØØ,ED,BØ,C3,BF
1ØØ DATA ØØ,AF,32,9B,5B,C3,ØØ,F5,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

SORCERY+

```
1Ø REM Energie infinie sur SORCERY +
2Ø REM Version Disk.
3Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3938 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
8Ø CALL &BBØ6:MODE Ø:CALL &AØØØ
9Ø DATA 1E,ØØ,16,Ø3,ØE,7B,21,ØØ,4Ø,DF,2B,AØ,21,1E
1ØØ DATA AØ,11,4Ø,ØØ,ED,53,67,4Ø,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,C3
11Ø DATA ØØ,4Ø,AF,32,67,78,32,D9,85,32,31,86,C3,ØØ
12Ø DATA 7Ø,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

STREET GANG

```
1Ø REM Vies infinies sur STREET GANG version K7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø OPENOUT"EH":MEMORY &12ØØ:CLOSEOUT:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ1B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>2Ø89 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!":MODE Ø:CALL &AØØØ
9Ø DATA 2A,38,BD,7C,E6,3F,67,22,32,AØ,21,ØB,ØØ,22
1ØØ DATA 21,12,AØ,11,4Ø,ØØ,ED,53,2A,14,Ø1,3Ø,ØØ,ED
11Ø DATA BØ,C3,88,13,AF,32,37,Ø8,32,8A,14,C3,C2,Ø6
```

SPHERICAL

```
1Ø REM Energie infinie sur SPHERICAL version K7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &2FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ19:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>2125 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:MODE Ø:LOAD"!LOADER":CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,12,AØ,11,4Ø,ØØ,ED,53,37,3Ø,Ø1,3Ø,ØØ,ED
1ØØ DATA BØ,C3,ØØ,3Ø,AF,32,14,8A,C3,18,67,ØØ,ØØ,ØØ
```

STRIDER

```
1Ø REM Vies et energie infinies sur STRIDER K7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 2,2
4Ø FOR N=&79D9 TO &7B5E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:INK 3,26:POKE &7C91,&8C
6Ø IF SUM<>42734 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"METTEZ LA CASSETTE AU DEBUT DE LA FACE A"
8Ø CALL &BBØ6:CLS:INK 1,6:LOAD"!",&8ØØØ:CALL &7B4F
9Ø DATA DD,21,8B,77,21,ØØ,CØ,Ø6,C8,DD,75,ØØ,DD,23
1ØØ DATA DD,74,ØØ,DD,23,7C,C6,Ø8,67,3Ø,Ø4,11,5Ø,CØ
11Ø DATA 19,1Ø,EA,31,8B,77,3E,1Ø,Ø6,F6,ED,79,26,32
12Ø DATA Ø6,9C,3E,16,CD,D5,7A,3Ø,F5,3E,C6,B8,3Ø,FØ
13Ø DATA 25,2Ø,EF,Ø6,C9,CD,D9,7A,3Ø,E6,78,FE,D4,3Ø
14Ø DATA F4,CD,D9,7A,3Ø,DC,ØØ,DD,21,35,79,11,Ø2,ØØ
15Ø DATA ED,5F,Ø6,12,2E,Ø1,78,Ø6,D7,CD,D5,7A,D2,ØØ
16Ø DATA ØØ,3E,E7,B8,CB,15,3E,ØØ,ØØ,3E,15,D2,34,7A
17Ø DATA 3A,34,79,85,32,34,79,65,3A,91,7C,AA,AB,DD
18Ø DATA AC,DD,AD,AD,DD,77,ØØ,Ø6,Ø9,CB,63,28,ØD,3A
19Ø DATA 91,7C,C6,86,83,92,32,91,7C,Ø5,Ø5,Ø5,3A,91
2ØØ DATA 7C,C6,F2,32,91,7C,DD,23,1B,7A,B3,C2,31,7A
21Ø DATA C3,96,7A,11,C3,7A,ED,53,82,7A,81,Ø6,Ø1,D1
22Ø DATA 7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,35,79,11,DØ,72,ED
23Ø DATA 52,C2,ØØ,ØØ,21,B1,7A,22,82,7A,DD,E1,11,5Ø
24Ø DATA ØØ,Ø6,Ø1,C3,31,7A,D1,7A,B3,CA,84,7A,D5,DD
25Ø DATA E1,13,11,5Ø,ØØ,Ø6,Ø3,C3,31,7A,D1,7A,B3,C8
26Ø DATA DD,E1,21,D3,7B,ØØ,ØØ,ØØ,23,Ø6,Ø3,C3,31,7A
27Ø DATA CD,E9,7A,DØ,C3,DC,7A,7B,E6,Ø7,CA,E2,7A,3E
28Ø DATA ØØ,C3,E7,7A,3E,13,3D,2Ø,FD,A7,Ø4,C8,3E,F5
29Ø DATA DB,FF,1F,C8,A9,E6,4Ø,28,F3,79,2F,4F,3E,ØØ
3ØØ DATA ØØ,ØØ,C3,Ø4,7B,37,C9,7C,21,33,79,86,23,BE
31Ø DATA C2,ØØ,ØØ,AF,32,E9,2B,32,DE,2B,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
32Ø DATA ØØ,ØØ,AF,Ø6,F6,ED,79,Ø1,8D,7F,D9,E1,31,F8
33Ø DATA BF,E5,F3,C9,ØE,ØØ,21,79,89,FC,89,FC,89,FC
34Ø DATA 8A,FD,18,ØØ,ØØ,5B,ØØ,ØØ,Ø6,7B,DØ,7Ø,ØØ,ØØ
35Ø DATA ØØ,4Ø,ØØ,ØØ,Ø6,Ø6,Ø2,Ø2,1A,1A,21,2D,7B,11
36Ø DATA 1D,79,Ø1,22,ØØ,ED,BØ,F3,C3,D9,79,ØØ,ØØ,ØØ
```

HEARTLAND

```
1Ø REM Invincibilite sur HEARTLAND version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø OPENOUT"EH":MEMORY &1FFF:CLOSEOUT:MODE Ø
4Ø LOAD"KIM",&299Ø:POKE &2ED6,Ø:POKE &4725,Ø
5Ø POKE &5Ø39,Ø:POKE &398Ø,Ø:POKE &3981,Ø
6Ø POKE &3982,Ø:POKE &397B,Ø:POKE &397C,Ø
7Ø POKE &397D,Ø:CALL &299Ø
```

BLACK

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &38DA,&A7.
Pour avoir des balles infinies, faites :
POKE &4C3E,Ø.

GUNBOAT

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &71A5,Ø
POKE &625B,Ø.

MOTOS

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &Ø5FB,&A7.

WINCHESTER

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &Ø4DD,Ø.

Z

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &A182,Ø.

LIGHTFORCE

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &79DA,Ø.

FROSTBYTE

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &2D37,&A7.

CHIMERA

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &91AA,Ø
POKE &9183,Ø.

3D STUNTRIDER

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &BCA1,&A7.

TIME OUT

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &8B79,Ø.

MUTANT ZONE

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites:
POKE &Ø997,Ø.
Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites:
POKE &Ø954,Ø.

OBSIDIAN

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &17E6,Ø.

ICE TEMPLE

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &186Ø,Ø.

ASTERIX

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &2711,Ø.

SILENT SHADOW

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &7777,Ø
POKE &77A2,Ø.
Pour avoir des bombes infinies, faites :
POKE &64D9,Ø
POKE &6515,Ø.

HARRICANA

Pour choisir votre étape de départ, faites :
POKE &EE2,&C9
POKE &EEB,T compris entre Ø et 1Ø
(Carine & Nicolas)

MUTANTS

Pour avoir des vies infinies, faites :POKE &C8Ø,Ø.
(Carine & Nicolas)

SONIC BOOM

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &8D9E,Ø
POKE &8DA4,Ø
POKE &8DA5,Ø
POKE &8DA6,Ø.
Pour choisir votre tableau de départ, faites :
POKE &8A6B,Ø
POKE &8C5D,T entre Ø et 5.
(Carine & Nicolas)

PINBALL MAGIC

Pour avoir des balles infinies, faites :
POKE &7663,Ø.

HOT ROD

Pour avoir du fuel infini, faites :
POKE &4B2B,Ø
POKE &4B2C,Ø
POKE &4B2D,Ø
POKE &4B36,Ø.
Pour choisir votre level de départ, faites :
POKE &392E,L entre 1 et 3Ø.

ELEKTRA GLIDE

Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &8AEE,Ø.

BLACK TIGER

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &5612,&A7.
Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &584B,Ø.
Pour choisir votre level de départ, faites :
POKE &3Ø8Ø,L entre Ø et 5.

SLUG

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &Ø73B,Ø.

PETER PACKRAT

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &72C3,&8Ø.

PYJAMARAMA

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &3EFD,Ø.

THREE WEEKS IN PARADISE

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &39CE,Ø.

ABU SIMBEL PROFANATION

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &17EC,&A7.

SHOCKWAY RIDER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &7D8E,&A7.

SWEEVO'S WORLD

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &9ØØ5,&A7.

SGRIZAM

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &9A7F,Ø.Pour avoir du temps infini, faites POKE &9CB3,Ø.

DOUBLE DRAGON 2

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &1BC6,Ø
POKE &1BC7,Ø.
Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &ØACF,Ø.
Pour choisir votre level de départ, faites :
POKE &1D5Ø,L entre Ø et 4.

SLAP FIGHT

```
1Ø REM Invincibilite sur SLAPFIGHT version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ4E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>8362 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØ23,&EØ
11Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &AØØØ
13Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
14Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,CD,41
15Ø DATA AØ,3E,49,32,6A,C6,3E,E4,32,44,9Ø,CD,41,AØ
16Ø DATA Ø6,Ø4,21,3D,AØ,11,ØØ,CØ,CD,77,BC,EB,CD,83
17Ø DATA BC,E5,C3,7A,BC,44,49,53,43,1E,ØØ,16,1A,ØE
18Ø DATA 42,21,ØØ,9Ø,CD,66,C6,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```


HOT ROD

```
1Ø REM Fuel infini sur HOT ROD version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A5ØØ TO &A566:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>9331 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1-3Ø) ";L:POKE &A555,L
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A5ØØ
16Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
17Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
18Ø DATA Ø1,16,Ø3,D5,CD,5C,A5,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A
19Ø DATA FE,Ø9,2Ø,F1,21,3B,A5,11,ØØ,Ø1,Ø1,4Ø,ØØ,D5
2ØØ DATA ED,BØ,C9,F3,21,ØØ,7E,11,ØØ,A6,Ø1,1Ø,6D,ED
21Ø DATA B8,AF,32,2B,4B,32,2C,4B,32,2D,4B,32,36,4B
22Ø DATA 3E,Ø1,32,2E,39,C3,ØØ,39,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD
23Ø DATA 66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

SONIC BOOM

```
1Ø ' SONIC BOOM (Disk)
2Ø ' Vies infinies et choix du tableau de depart
3Ø ' Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A58Ø TO &A5EC
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&2933 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
1ØØ MODE 1:INPUT"Tableau de depart (1 a 6)";t
11Ø POKE &A5D9,t-1:MODE 1
12Ø PRINT"Inserer l'original de SONIC BOOM...
13Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A586
14Ø DATA AB,ØE,C1,C3,66,C6,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ
15Ø DATA E5,D1,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A
16Ø DATA C6,32,DA,C6,21,ØØ,6Ø,16,Ø3,CD,8Ø,A5,21,ØØ
17Ø DATA 7Ø,11,ØØ,Ø2,Ø1,ØØ,Ø8,ED,BØ,21,ØØ,ØA,16,Ø4
18Ø DATA E5,D5,CD,8Ø,A5,D1,E1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE
19Ø DATA Ø9,2Ø,EF,AF,32,9E,4D,21,A4,4D,77,23,77,23
2ØØ DATA 77,32,6B,4A,3E,ØØ,32,5D,4C,21,ØØ,CØ,11,Ø1
21Ø DATA CØ,Ø1,FF,3F,36,ØØ,ED,BØ,C3,DB,3F
```

SHUFFLEPUCK CAFE

```
1Ø REM Bidouille sur SHUFFLEPUCK CAFE version K7
2Ø REM Les points de l'adversaire sont affiches
3Ø REM Mais ne comptent pas...
4Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
5Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
6Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ45:READ A$:A=VAL("&"+A$)
7Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
8Ø IF SUM<>6735 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
9Ø PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
1ØØ CALL &BBØ6:CLS:MODE Ø:CALL &AØØØ
11Ø DATA 3E,Ø1,CD,6B,BC,Ø6,ØA,21,3C,AØ,11,ØØ,9Ø,CD
12Ø DATA 77,BC,21,ØØ,Ø2,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,2B,AØ
13Ø DATA 11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,53,48,Ø3,ED,BØ,C3,68
14Ø DATA Ø2,3E,21,32,D3,25,3E,36,32,D6,25,AF,32,D7
15Ø DATA 25,C3,CF,14,4C,4F,41,44,45,52,2E,42,49,4E
```

F16

```
1Ø REM Vies infinies sur F16 version Disk
2Ø REM Pour le pack MEGAPLAY 2
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A5ØØ TO &A56F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF:INK Ø,Ø
6Ø IF SUM<>11238 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø INPUT"QUELLE FACE (1 OU 2) ";C:POKE &A57Ø,C-1
8Ø PRINT"INSEREZ LA FACE CHOISIE...":CALL &BBØ6
9Ø MODE 2:INK 1,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA EØ,16,Ø7,CD,66,A5,21,ØØ,4Ø,16,Ø1,CD,66,A5
13Ø DATA 21,ØØ,43,11,FØ,Ø2,Ø1,ØØ,15,ED,BØ,EB,16,Ø2
14Ø DATA D5,CD,66,A5,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,Ø7,2Ø
15Ø DATA F1,21,ØØ,EØ,11,FØ,8F,Ø1,ØØ,Ø9,ED,BØ,3A,7Ø
16Ø DATA A5,A7,28,Ø7,AF,32,68,Ø8,C3,FØ,Ø2,AF,32,6E
17Ø DATA Ø8,C3,FØ,Ø2,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

BLACK

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A A6 31 3D 32 par 3A A6 31 A7 32. Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets 3A A9 31 3D 27 par 3A A9 31 ØØ 27.

GUNBOAT

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 21 AF A2 35 C5 par 21 AF A2 ØØ C5. Puis remplacez les octets 86 BE 28 Ø6 77 par 86 BE 28 Ø6 ØØ.

MOTOS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 57 Ø4 3D 32 par 3A 57 Ø4 A7 32.

WINCHESTER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 93 Ø1 3D FE par 3A 93 Ø1 ØØ FE.

HARRICANA

Pour choisir votre étape de départ, remplacez les octets AF 32 Ø8 ØØ C9 ØØ AØ C8 35 ØØ par C9 32 Ø8 ØØ C9 ØØ AØ C8 35 XX. XX étant compris entre Ø et 1Ø. Ou bien allez en piste 15, secteur C7 à l'adresse &1ØD où vous remplacez le AF par un C9 puis à l'adresse &116 où vous remplacez le ØØ par XX. (Carine & Nicolas)

PINBALL MAGIC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A B6 2Ø 3D 32 par 3A B6 2Ø ØØ 32. Ou bien allez en piste 3 secteur C7 à l'adresse &12B où vous remplacez le 3D par un ØØ.

Z

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 18 93 35 C2 par 21 18 93 ØØ C2.

LIGHTFORCE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 58 8A 35 2B par 21 58 8A ØØ 2B.

FROSTBYTE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 9F 23 35 CA par 21 9F 23 A7 CA.

3D STUNTRIDER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 1Ø AA 3D 32 par 3A 1Ø AA A7 32.

TIME OUT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A FA 8D 3D 32 par 3A FA 8D ØØ 32.

SGRIZAM

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 71 A6 E5 35 par 21 71 A6 E5 ØØ.Pour avoir du temps infini, remplacez les octets Ø6 Ø3 7E 3D 77 par Ø6 Ø3 7E ØØ 77.

OBSIDIAN

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 7E 3D FE FF CA par 7E ØØ FE FF CA.

ICE TEMPLE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 18 3D 32 3E Ø5 par 18 ØØ 32 3E Ø5.

ASTERIX

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 F2 ØC 35 C3 par 21 F2 ØC ØØ C3.

SILENT SHADOW

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A F7 5C 3D 32 par 3A F7 5C ØØ 32, puis remplacez les octets 3A F8 5C 3D 32 par 3A F8 5C ØØ 32. Pour avoir des bombes infinies, remplacez les octets 5C 3D 32 F5 5C par 5C ØØ 32 F5 5C, puis remplacez les octets 5C 3D 32 F6 5C par 5C ØØ 32 F6 5C.

MUTANTS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3E 3D 32 78 11 par 3E ØØ 32 78 11. (Carine & Nicolas)

ELEKTRA GLIDE

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A A1 E7 3D 32 par 3A A1 E 7 ØØ 32.

SLUG

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A AB 11 3D FE par 3A AB 11 ØØ FE.

PETER PACKRAT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3E Ø4 32 ØA ØØ par 3E 8Ø 32 ØA ØØ.

CHIMERA

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets CC B7 91 2B 7C par CC B7 91 ØØ 7C, puis remplacez les octets 69 8F 2B 7C B7 par 69 8F ØØ 7C B7.

PYJAMARAMA

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 EE 3Ø 35 7E par 21 EE 3Ø ØØ 7E.

THREE WEEKS IN PARADISE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 7A 2E 3D FE par 3A 7A 2E ØØ FE.

ABU SIMBEL PROFANATION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 8C 4A 3D CA par 3A 8C 4A A7 CA.

SHOCKWAY RIDER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 EA 9C 35 CA par 21 EA 9C A7 CA.

BOMBSCARE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 88 93 3D 32 par 3A 88 93 ØØ 32.

SWEEVO'S WORLD

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 A8 6E 35 28 par 21 A8 6E A7 28.

PACIFIC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A F4 6F 3D FE par 3A F4 6F ØØ FE.

MUTANT ZONE

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 9 3 32 27 CD CD par ØØ 32 27 CD CD. Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets 93 32 28 CD CD par ØØ 32 28 CD CD.

FUSION II

```
10 REM Tout infini sur FUSION 2 version Disk
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK 2' de LORICIEL
40 A$="1"
50 |USER,2:MODE 1:OPENOUT"W":MEMORY 899
60 CLOSEOUT:FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT i:BORDER 0
70 MODE 0:LOAD "!ECRAN.IMG",&C000
80 LOAD"FUSION.BIN":POKE &1909,0:POKE &190A,0
90 POKE &190B,0:CALL 900
100 LOAD"level"+a$+".BIN",35092
110 FOR i=1 TO 20:KEY DEF i,1:NEXT i:SPEED KEY 4,4
120 CALL 905:IF PEEK(904)<>0 THEN A$="2"
130 MEMORY 35000:GOTO 50
```

DOUBLE DRAGON II

```
10 REM Vies et temps infinis sur DOUBLE DRAGON 2
20 REM Version Disk - (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A64A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>7280 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L:POKE &A639,L-1
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A600
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,40
120 DATA 00,16,26,D5,CD,40,A6,D1,01,00,18,09,14,7A
130 DATA FE,2A,20,F1,AF,32,C6,1B,32,C7,1B,32,CF,0A
140 DATA 3E,00,32,50,1D,C3,40,00,1E,00,0E,C1,E5,CD
150 DATA 66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

DOUBLE DRAGON II

```
10 REM Vies et temps infinis sur DOUBLE DRAGON 2
20 version Disk - (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A64A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>7280 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L:POKE &A639,L-1
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A600
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,40
120 DATA 00,16,26,D5,CD,40,A6,D1,01,00,18,09,14,7A
130 DATA FE,2A,20,F1,AF,32,C6,1B,32,C7,1B,32,CF,0A
140 DATA 3E,00,32,50,1D,C3,40,00,1E,00,0E,C1,E5,CD
150 DATA 66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

WINGS OF FURY

```
10 REM Vies et armes infinies
15 REM sur WINGS OF FURY version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4636 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,&35
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,14,A0,3E,4E,32,2D,A0,3E,00,32,D5,90,32,53,92
140 DATA CD,14,A0,C9,21,00,90,0E,43,CD,25,A0,21,00,92,0E
150 DATA 44,CD,25,A0,C9,1E,00,16,0A,DF,2D,A0,C9,66,C6,07
```

HARRICANA

```
10 ' HARRICANA (Disk) - Choix de l'etape de depart
20 ' Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MODE 1:PRINT"Inserer l'original de HARRICANA
40 CALL &BB18:MEMORY &2FFF:LOAD"harri.bin",&3000
50 POKE &412E,&80
60 FOR p=&A000 TO &A02C
70 READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&DF0 THEN 100 ELSE GOTO 110
100 MODE 1:PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 MODE 1:INPUT"Etape de depart ( 1 a 11 ) ";a
120 IF a>11 OR a<1 THEN 110
130 POKE &A010,a-1
140 CALL &A00F
150 DATA CD,00,01,3A,01,00,32,EB,0E,3E,C9,32,E2,0E
160 DATA C9,3E,00,32,01,00,21,00,A0,11,31,41,01,0F
170 DATA 00,ED,B0,F3,21,00,30,11,35,00,D5,01,91,11
180 DATA ED,B0,C9
```

MUTANTS

```
10 ' MUTANTS (Disk) - Vies infinies
20 ' Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MODE 1:PRINT"Inserer l'original de MUTANTS...
40 CALL &BB18:MEMORY &7FFF:LOAD"load.sbf",&8000
50 FOR p=&A000 TO &A031
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&F76 THEN 90 ELSE GOTO 100
90 MODE 1:PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 CALL &A000
110 DATA 21,00,80,11,30,02,3E,55,AE,77,23,1B,7A,B3
120 DATA 3E,55,20,F6,21,1F,82,22,2A,81,3E,AF,32,1F
130 DATA 82,21,32,80,22,20,82,21,0C,C3,22,22,82,21
140 DATA 00,FE,22,24,82,C3,00,80
```

Cours de Bidouilles

Salut les kids. Jamais deux sans trois ont espéré certains. Et ils ont eu raison, car nous revoici ensemble pour la troisième fois (n'en déplaise à tous les rabats-joie à seize bits...), pour le fils du retour de la revanche de la bidouille masquée. Je suppose qu'avec mes conseils de la dernière fois, vous avez mis quantité de vies supplémentaires sur vos jeux préférés. Ce mois-ci, vous allez y mettre des vies infinies, pour le plus grand plaisir des aliens masochistes qui pourront se faire tirer dessus a volonté...

UN GRAND PAS VERS L'INFINI...

Vous avez maintenant réussi (du moins l'espère-je) à changer le nombre de vies de départ de votre jeu en modifiant le programme de la façon suivante : LD A,5 (nous prendrons toujours comme exemple 5 vies au départ)
LD (CASE),A
ou bien encore :
LD A,5
ou : LD HL,CASE
LD HL,CASE
LD (HL),5
LD (HL),A

Vous n'obtenez pas forcément ceci, mais quelque chose d'approchant, avec peut-être ,quelques instructions supplémentaires qui ne nous intéressent pas. Mais dans tous les cas, vous devez arriver a visualiser le paramètre que j'ai nommé ici 'CASE', et qui est comme vous l'aviez compris la case mémoire où est stocké le nombre de vies. Je rappelle ici, au passage, qu'il peut s'agir de vies, mais aussi de toute autre chose (nombre de balles, de grenades ...). Ce numéro de case figure déjà une fois dans l'initialisation, lorsque le programme déclare le nombre de vies de départ. Il figure également à d' autres endroits dans le programme, lorsque celui-ci décrémente le nombre de vies, ou lorsqu'il l'incrémente, ou lorsqu'il le met a zéro...Je vous rappelle que notre but est de repérer l'endroit ou le programme décrémente les vies. Nous allons donc rechercher tous les endroits où figure le numéro de la case mémoire. Mais attention ! Il y a là une petite complication. Si la case mémoire est par exemple 489A en hexa, il ne faudra pas rechercher avec DISCO la chaîne hexadécimale 48 9A, mais 9A 48. Il faut inverser ! Pour votre culture, sachez que le 48 est appelé octet de poids fort, et que le 9A est appelé octet de poids faible. Et la convention veut que les nombres sur seize bits (c'est-à-dire deux octets) soient stockes avec l'octet de poids faible en premier.

Un autre exemple : si vous avez comme case mémoire des vies 012A, il vous faudra rechercher la chaîne 2A 01. Compris ? Verstanden ? Gut ! La recherche risque de poser des problèmes si la case mémoire est du style 4000 ou 0040 ou 0100, parce que vous risquez de trouver très souvent dans le programme les octets en question, sans qu'il s'agisse pour autant d'un appel du programme à la case mémoire. En effet, si l'on considère le dernier exemple, cela fait rechercher un 00 suivi d'un 01, ce qui est tout de même assez courant, surtout dans les zones de graphismes. Il y a quatre situations principales dans lesquelles le programme a besoin de faire appel à la case mémoire des vies : décrémentation, incrémentation , affichage du nombre de vies, mise a zéro (en cas de mort totale ou d'abandon de la partie). Seule la première nous intéresse, et nous allons voir comment la reconnaître, car elle peut avoir plusieurs masques.

ADRESSAGE DIRECT...

C'est la méthode la plus souvent employée par les programmeurs. Cela donne la suite d'instructions :
LD A,(CASE)
en code machine : 3A SE CA
DEC A 3D
LD (CASE),A 32 SE CA
Le DEC A fait diminuer de 1 le contenu du registre A, vous vous en seriez douté !
Cela peut être un petit peu plus compliqué, du style :
LD A,(CASE) On met le nombre de vies dans le registre A
AND A
JR NZ,0134
DEC A registre A = registre A moins un
LD (CASE),A On remet A dans la case mémoire.
L'important est de bien repérer notre décrémentation : DEC A. C'est cela qu'il faudra supprimer, en remplaçant le 3D par un 00. Si vous faites un petit tour du côté de la page des patches sur CPC, vous verrez que c'est très souvent cette opération qui est effectuée. Il peut y avoir pas mal d'instructions entre la mise dans A de la case, et la mise dans la case de la nouvelle valeur. Il faut bien repérer l'instruction de décrémentation parmi celles-ci. Si vous êtes sur la partie du programme qui incrémente les vies, l'instruction a de fortes chances d'être INC A au lieu de DEC A. Etonnant non ? Pour vous éviter de tomber sur l'affichage du nombre de vies, sans intérêt pour nous, au lieu de rechercher simplement les deux octets de la case mémoire, vous pouvez les faire précéder de l'octet 32, c'est-à-dire que vous allez rechercher l'instruction assembleur suivante : LD (CASE),A 32 SE CA.
Si vous êtes dans une zone où la case mémoire des vies est appelée, sans toutefois que son contenu en soit changé, vous ne trouverez pas cette instruction et n'examinerez donc pas cette zone pour rien. Le '32' rajouté est également très utile si vous avez un numéro de case mémoire particulier, comme 0 100 ou 4000. Les deux octets de la case mémoire seuls, peuvent se retrouver très souvent dans le programme. En rajoutant le '32', vous diminuez les risques. Mais attention, le '32' est caractéristique uniquement de l'adressage direct, qui est le type d'adressage le plus courant, mais pas le seul.

L'ADRESSAGE INDIRECT...

Un peu moins fréquent que son confrère, mais tout de même très employé, il se présente de la façon suivante :
LD HL,CASE on met le numéro de la case dans le registre HL
DEC (HL) on décrémente le contenu de la case adressée par HL et en code machine : 21 SE CA
35
On peut faire les mêmes remarques que pour l'adressage direct. Il se peut qu'il y ait un certain nombre de choses entre les deux instructions. L'important étant de repérer le DEC (HL), et de le remplacer par un 00.
Pour résumer, disons que la meilleure méthode est d'abord de rechercher une éventuelle décrémentation en adressage direct uniquement (32 SE CA), puis si vous n'y trouvez pas votre bonheur, de rechercher simplement les deux octets de la case mémoire, en vue de l'adressage indirect.

DEJA FINI ???

Ben oui les kids, c'est tout pour ce mois-ci. Eclatez-vous bien avec votre DISCOLOGY préféré, et faites-moi exploser vos disquettes de bidouilles en tous genres. Si vous ne trouvez toujours rien, relisez l'article une seconde fois (même Danbiss a eu du mal a comprendre la première), et mettez a profit mes conseils, ou bien patientez jusqu'au mois prochain, où nous verrons quelques subtilités supplémentaires pour enfin désarmer les jeux les plus coriaces et les programmes les plus tordus. Et n'oubliez pas le 36 15 JOYSTICK , BAL Maubert pour vos questions et vos critiques. Bonnes vies infinies à tous et atchao bonsoir...

Patrice Maubert.

REVOLUTIONNAIRE

JOYSTICK CREE L'EVENEMENT LE PLUS IMPORTANT DEPUIS L'EPOQUE BIBLIQUE

14 JUILLET 1990

LA BIBLE DES POKES

Ce numéro Hors Série sera en vente dès le 14 juillet 1990 chez votre marchand de journaux habituel. Réservez-le !

Des milliers de trucs, astuces, cheat modes, pokes...
Un numéro Hénaurme, des centaines de pages !
Des astuces inédites à vous tenir occupé pendant des mois !
Des centaines de solutions et de plans !

N'oubliez pas : la Bible des Pokes, le 14 juillet !

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes debutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enleverez la disquette pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplaçer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).*

Ceci fait, vous selectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'.
Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture.
Selectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",*
Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".
Voilà, maintenat éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisemment celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réessayer en mettant 1Ø secteurs au formattage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)*

MÉTHODES POUR UTILISER LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette bien évidemment.*

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette mais une disquette vierge.*

Donc suivant le cas, le listing vous génèrera un fichier '.PRG' qui devra être éxécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*

VOYAGER

Sur n'importe quelle planète, vous ramasserez toutes les capsules et caméras, vous vous débarrasserez de tous les ennemis encombrants (comme Danbiss) et vous vous dirigerez vers la porte. Vous placerez des caméras tout autour (plus ou moins loin) et vous vous placerez entre les deux piliers de la porte et détruirez tous les ennemis sans trop de difficultés et sans trop perdre d'énergie. Les ennemis (terre) ne rappliqueront que si vous détruisez les ennemis volants, donc vous pouvez circuler avec des engins volants au dessus de vous sans crainte. Pour récupérer de l'énergie, il vous suffit d'attendre (tout simplement). Vous verrez votre niveau remonter petit à petit. Quand vous aurez trouvé la capsule pour passer en mode vaisseau, évitez de voler car le vaisseau consomme beaucoup plus d'énergie que le tank. N'oubliez pas de récupérer vos caméras avant de passer la porte.
(Samuel Boutet)

BIONIC COMMANDO

Au 1er tableau, courez en direction du mur au loin à droite et restez sous la plate-forme (tout à côté). Maintenant tout ennemi qui arrivera pourra être facilement descendu pour 400 points chacun.
Tuez en assez et vous marquerez assez de points pour obtenir des vies supplémentaires.
Dans la foulée, finissez le tableau lorsque le timer atteindra 0 et vous gagnerez 1 000 000 de points.

COLORADO

```
' Choix des objets pour COLORADO
' Par Antonio SIMOES (à taper en GFA 3.Ø)
DIM a(19),b$(19),c(6),d(538)
e%=V:d(Ø)
CLS
FOR i=1 TO 19
  READ a(i),b$(i)
  PRINT i,b$(i)
NEXT i
FOR i=1 TO 6
  READ c$
  c(i)=VAL("&H"+c$)
NEXT i
FOR i=1 TO 6
  REPEAT
    PRINT AT(1,i+19);"Objet ";i;
    INPUT " : ",c$
  UNTIL VAL(c$)>Ø AND VAL(c$)<16
NEXT i
PRINT "Insérez la disquette de COLORADO"
~INP(2)
BLOAD "SOS.FIC",e%
FOR i=1 TO 6
  FOR z=Ø TO 6
    POKE e%+c(i)+z,a(i)
  NEXT z
NEXT i
BSAVE "SOS.FIC",e%,538
DATA Ø1,Fusils,Ø2,Hâches,Ø3,Couteaux
DATA Ø4,Barils de Dynamite,Ø5,Calumets
DATA Ø6,Espèces de Pendentifs
DATA Ø7,Balles en Argent,Ø8,Pendentifs
DATA Ø9,Pépites d'Or,1Ø,Grenades,17,Potions
DATA 21,Poudres,25,Pendentifs,27,Peaux
DATA 28,Pépites Brisés,33,Parchemins N°1
DATA 34,Parchemins N°2,35,Parchemins N°3
DATA 36,Parchemins N°4
DATA 1FØ,1F6,1FC,2Ø2,2Ø8,2ØE
```

ATOMIX

```
' Crédits infinis et gros scores garanti
' pour ATOMIX par ANTONIO SIMOES en GFA 3.5
' Au fait! Ce listing est à double effet
' A la première exécution il installe les options
' infinies et à la deuxième il les désinstalle.
DIM a%(25ØØØØ)
b%=V:a%(Ø)
nom$="ATOMIX"
IF EXIST(nom$)
  BLOAD nom$,b%
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de ATOMIX"
  END
ENDIF
IF DPEEK(b%+&H686)=&H1F4
  DPOKE b%+&H686,&H271Ø
   a$="Crédits infinis et gros score garanti ins-
tallés"
ELSE
  IF DPEEK(b%+&H686)=&H271Ø
    DPOKE b%+&H686,&H1F4
a$="Crédits inf. & big score garanti désinstallés"
  ENDIF
ENDIF
BSAVE "ATOMIX",b%,2747ØØ
PRINT a$
```

MILLENIUM 2.2

```
'Diverses options paramétrables pour MILLENIUM 2.2
' à taper en GFA BASIC 3.XX par Antonio SIMOES
DIM a%(75ØØ)
b%=V:a%(Ø)
PRINT "Insérez votre disquette de sauvegarde"
PRINT "et pressez une touche"
~INP(2)
FILESELECT "\22ØØSAVE.*","",f$
BLOAD f$,b%
INPUT "Combien de Nodules (Ø-6) : ",a
POKE b%+&HBB4,a
INPUT "Population de (Ø-4ØØØØ) : ",a
DPOKE b%+&HBBC,a
INPUT "Combien d'Orbital Laser (Ø-4ØØØØ) : ",a
DPOKE b%+&HBCC,a
INPUT "Combien de Fighters (Ø-4ØØØØ) : ",a
DPOKE b%+&HBCE,a
INPUT "Bunker chargé à bloc (O/N) : ",a$
IF UPPER$(a$)="O"
  FOR i=b%+&HB9C TO b%+&HBAA STEP 2
    DPOKE i,&HFFFF
  NEXT i
ENDIF
INPUT "Matières premières au Maximum (O/N) : ",a$
IF UPPER$(a$)="O"
  FOR i=b%+&HBEA TO b%+&HCØ6 STEP 4
    LPOKE i,&H9C4Ø9C4Ø
  NEXT i
ENDIF
BSAVE f$,b%,7313
```

TEMPEST

```
' Vies et Bombes infinies pour les deux joueurs
' sur TEMPEST par ANTONIO SIMOES en GFA 3.5
' Au fait! Ce listing est à double effet
' (KISS COOL!!!) A la première exécution il
' installe les options infinies et
' à la deuxième il les désinstalle.
DIM a%(7ØØØØ)
b%=V:a%(Ø)
IF EXIST("TEMPEST.PRG")
  BLOAD "TEMPEST.PRG",b%
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de TEMPEST"
  END
ENDIF
a1%=&H3
a2%=&HFFFF
a3%=&H1
a4%=&HØ
b1%=b%+&H23BC
b2%=b%+&H23C4
b3%=b%+&H3E78
IF  DPEEK(b1%)=a1%  AND  DPEEK(b2%)=a1%  AND
DPEEK(b3%)=a3%
  DPOKE b1%,a2%
  DPOKE b2%,a2%
  DPOKE b3%,a4%
  a$="Vies et Bombes infinies installés"
ELSE
   IF DPEEK(b1%)=a2% AND DPEEK(b2%)=a2% AND
DPEEK(b3%)=a4%
    DPOKE b1%,a1%
    DPOKE b2%,a1%
    DPOKE b3%,a3%
    a$="Vies et Bombes infinies désinstallés"
  ENDIF
ENDIF
BSAVE "TEMPEST.PRG",b%,62766
PRINT a$
```

E-MOTION

```
' Energie et vies infinies sur E-MOTION
' à Taper en GFA Basic 3.XX par Antonio SIMOES
' Ce listing est à double effet (KISS COOL!!!)
' A la première exécution il installe les options
' infinies et à la deuxième il les désinstalle.
DIM a%(31ØØØØ)
b%=V:a%(Ø)
nom$="A:\E_MOTION"
C%=&H53784DE8
D%=&H3Ø384DE6
E%=&H4E714E71
BLOAD nom$,b%
ENDIF
IF LPEEK(b%+&H4FE2)=C% AND LPEEK(b%+&H563E)=D%
  LPOKE b%+&H4FE2,B%
  LPOKE b%+&H563E,B%
  a$="Energie et Vies infinies installées"
ELSE
  IF LPEEK(b%+&H4FE2)=E% AND LPEEK(b%+&H563E)=E%
    LPOKE b%+&H4FE2,C%
    LPOKE b%+&H563E,D%
    a$="Energie et Vies infinies désinstallées"
  ENDIF
ENDIF
BSAVE nom$,b%,3Ø9398
PRINT a$
```

MANIAX

```
' Vies infinies pour les deux joueurs
' et arret du truc qui arrête pas de
' vous suivre sur MANIAX
' par ANTONIO SIMOES en GFA 3.5
' Au fait! Ce listing est à double effet
' (KISS COOL!!!) A la première exécution il
' installe les options infinies et
' à la deuxième il les désinstalle.
DIM a%(25ØØØ)
nom$="A:\AUTO\MANIAX.PRG"
b%=V:a%(Ø)
IF EXIST(nom$)
  BLOAD nom$,b%
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de MANIAX"
  END
ENDIF
a1%=&H3
a2%=&HFFFF
a3%=&H5379
a4%=&H6ØØ4
b1%=b%+&H7D8
b2%=b%+&HBØ4
b3%=b%+&H1A9E
IF  DPEEK(b1%)=a1%  AND  DPEEK(b2%)=a1%  AND
DPEEK(b3%)=a3%
  DPOKE b1%,a2%
  DPOKE b2%,a2%
  DPOKE b3%,a4%
  a$="Vies infinies et truc bloqué installés"
ELSE
   IF DPEEK(b1%)=a2% AND DPEEK(b2%)=a2% AND
DPEEK(b3%)=a4%
    DPOKE b1%,a1%
    DPOKE b2%,a1%
    DPOKE b3%,a3%
    a$="Vies infinies et truc bloqué désinstallés"
  ENDIF
ENDIF
BSAVE nom$,b%,24164
PRINT a$
```


WAR MACHINE

```
' Vies infinies par Gabriel Zezrbib
' sur WAR MACHINE à taper en GFA BASIC
' si possible 3.Ø
'
A$=Chr$(Ø)+Chr$(Ø)
Open "I",#1,"MACHINE.DAT"
Seek #1,&H6285
Bput #1,Varptr(A$),2
Close #1
```

SHACKLED

Au premier tableau, récupérez la clé et allez dans un passage secret se trouvant directement en dessous de la clé. Descendez alors, puis allez à droite aussi loin que possible. Remontez et vous arriverez à une petite chambre. Dans cette chambre se trouve une porte verrouillée ,alors utilisez la clé et montez jusqu'à la prochaine petite chambre. Il s'y trouve là encore une porte verrouillée, alors passez carrément au travers et voilà!

CHAMBERS OF SHAOLIN

Il y a une musique cachée inédite et on peut faire bouger le logo thalion, pour cela il suffit de faire: (= taper au clavier lorsque le logo thalion apparaît, clavier AZERTY)

QQQRRGH:
pour la musique inédite

SCHNIS,:
pour faire bouger le logo.
(PRINCE).

NORTH AND SOUTH

Pendant une bataille, il est plus favorable d'utiliser le clavier car le canon peut se déplacer tout en gardant sa charge, ce qui n'est pas le cas quand vous jouez avec le joystick.
(Thomas Tomschak)

ATOMIX

Pour avoir des crédits infinis ainsi qu'un gros score assuré, éditer avec un éditeur de secteur le fichier 'ATOMIX' . Aller à l'offset $686 et remplacez le Ø1F4 par 271Ø.
(Antonio SIMOES)

JUMPING JACK SON

Voice quelques mots de passes :

Game A :
KAYLEIGH Niveau 5
ALCHEMY Niveau 9
OCTOBERON Niveau 13

Game B :
TANGRAM Niveau 5
INCUBUS Niveau 9
SIRIUS Niveau13
(Kraus Dominique)

GHOSTBUSTERS

Pour avoir un bouclier d'énergie infinie, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : 536C ØØ14 6A et remplacez les par les octets : 6Ø Ø2 ØØ 14 6A. Pour les heureux possesseurs de Diskdoctor, allez au secteur 5Ø1 pour effectuer cette recherche.
(Sechet J.Philippe)

OIL IMPERIUM

Pour avoir 9.999.999$ dans ce jeu, dès que le jeu commence, ne faites aucune action et sauvegardez la partie sur votre disquette de sauvegarde. Prenez un éditeur de secteur et éditez la partie sauvegardée.
Recherchez les octets : ØØ4C 4B4Ø et remplacez les par les octets : Ø5F5 EØFF. Une fois cette manipulation effectuée, revenez au jeu et faites LOAD GAME. Vous voici milliardaire...
(Nicolas Nectoux)

E-MOTION

Pour avoir des vies infinies, éditer avec un éditeur de secteurs le fichier 'E_MOTION', allez à l'offset $4FE2 et remplacez les octets 53784DE8 par 4E714E71.
Pour l'énergie infinie, allez à l'offset $563E (du même fichier) et remplacez les octets 3Ø2384DE6.
(Antonio SIMOES)

MANIAX

Pour avoir des vies infinies, éditer avec un éditeur de secteurs le fichier 'AUTO\MANIAX.PRG'.

Pour les vies du joueur 1:
Allez à l'offset $7D8 et remplacez le ØØØ3 par FFFF

Pour les vies du joueur 2:
Allez à l'offset $BØ4 et remplacez le ØØØ3 par FFFF

Pour le truc qui suit les 2 joueurs:
Allez à l'offset $1A9E et remplacez le 5389 par 6ØØ4.
(Antonio SIMOES)

TEMPEST

Pour avoir bombes et vies infinies, éditer avec un éditeur de secteur le fichier 'TEMPEST.PRG' .

Pour les vies du joueur 1:
Allez à l'offset $23BC et remplacez le ØØØ3 par FFFF

Pour les vies du joueur 2:
Allez à l'offset $23C4 et remplacez le ØØØ3 par FFFF

Pour les bombes des 2 joueurs:
Allez à a l'offset $3E78 et remplacez le ØØØ1.par ØØØØ.
(Antonio SIMOES)

X-OUT

Au magasin, achetez le vaisseau le plus cher (celui qui ressemble à un bélicoptère) ensuite achetez la protection immobile et au lieu de cliquer sur le vaisseau, cliquer sur votre somme d'argent et vous aurez 5ØØ.ØØØ brouzoufs (unité monétaire française). Cette opération peut être utilisée autant de fois que vous voulez mais il faut que cela soit le premier vaisseau. (Tran Anh Man)

WILD STREET

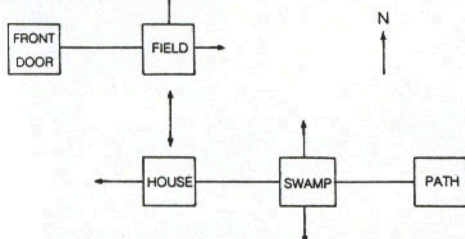
Quelques conseils utiles : gardez vos balles pour les chefs (a Joystick on fait pareil), n'attendez pas que la panthère arrive, prenez de l'avance. Quand des ennemis sont derrière vous ne vous retournez pas, continuez sauf s'il est trop proche de vous (qu'il vous touche). Après plusieurs parties, lorsque vous aurez délivrez John Steven (l'agent de la C.I.A), ne l'attendez pas non plus mais laissez le se faire massacrer, il vous rejoindra. Terminez les tableaux à l'envers sans vous préoccuper de ceux qui sont derrière vous (même parfois de ceux qui sont devant vous). Passez au travers de leurs corps.
(Tran Anh Man)

KICK OFF

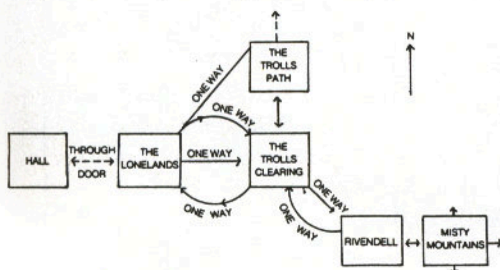
De toutes les équipes de la ligue, c'est l'URSS qui est la plus performante car c'est la plus rapide. Si vous voulez mettre toutes les chances de votre coté, prenez les rouges... Un conseil de Danbiss : buvez également du rouge...
(Samuel Boutet)

"VENTRE SAINT GRIS"

Accrochez-vous à la torche, j'enlève l'échelle. Commençons par une mise au point à propose du mot Dungeon. En effet, voilà un terme incroyablement étrange et méconnu. Oh ça oui alors! En français, comme chacun le sait, le donjon est la tour la plus haute du château. Pourtant, les jeux de type «Donjons & Dragons» et a fortiori «Le Maître du Donjon» -Dungeon Master, quoi- se déroulent immanquablement dans des souterrains. Ventre-saint-Gris; mais qu'est-ce cela ? A ceux qui se demandent avec curiosité sinon angoisse la raison de cette incohérence, j'ai le plaisir de leur apprendre que la traduction de «dungeon» est «cachot» (donjon se dit «dungeon tower»). C'est ce que l'on appelle un faux-ami. Je ne sais pas si «Cachots & Dragons» eût remporté autant de succès mais on comprend au moins maintenant pourquoi les aventuriers passent la majorité de leur existence dans d'humides souterrains au lieu de profiter du vaste panorama qui vaut le détour et de l'air pur de la cambrousse. Remarquez que, pour profiter dudit panorama, encore faut-il être capable de le découvrir. Merveille de la transition, voilà pour moi l'occasion de répondre au jeune Stéphane Schreiber de Paris qui fait actuellement son sévice mirlitaire, je veux dire son service militaire et qui a beaucoup de mal à retrouver le chemin de l'asi... euh... de la caserne. auvais plan et merveille de la transition (bis), si tout s'est bien passé à Joystick, vous devez contempler sur cette page deux plans et un tableau tirés du livre de Melbourne House Publishers «Playing the Hobbit». Le premier plan, celui avec des carrés, est représentatif de ce qu'il ne faut pas faire.



En effet, au bout d'un moment le jeu s'avère plus complexe que prévu et le joueur est alors obligé de faire des bijections et des surjections et tout ça, quelle horreur et ça colle aux pattes. Du coup, le plan se met alors à ressembler à l'organigramme du gouvernement d'un pays de l'Est en plein chambardement et on n'y comprend absolument plus rien avec ces flèches qui font des boucles et des machins (c'est le plan 2 qui ressemble au 1 mais avec des «boucles et des machins» en peluche. En pluche, pardon en plus).



...ET CE SOIR-LÀ, ONC'MOULINEX NOUS NARRA LA TRÈS FAMEUSE ET FABULEUSE HISTOIRE DU FOU QUI REPEIGNAIT SON PLAFOND...

Recto Verso



Aujourd'hui, enfin ce mois-ci, je vais essayer de répondre au nombreux courrier que cette rubrique suscite depuis sa création. Et je vous promets qu'il ne s'agit pas là d'un effet de style: lorsque les postiers ne font pas la grève, de runes et de parchemins nous sommes inondés.

Heureusement, il existe à tout cela une solution simple, efficace et oserais-je le dire, élégante; en un mot comme en cent un truc super. Regardez le tableau. En abscisse et en ordonnée, on inscrit les noms des lieux et aux intersections, la direction. Chouettos, non ? Quand la table de Pythagore se met au service de la cartographie, on se sent bien peu de choses. Les scénaristes procèdent de la même manière pour s'y retrouver car si eux se perdent dans leur propre jeu, on est pas sorti de l'auberge, comme qui dirait dans Time of Lore.

FROM \ TO	COMFORTABLE HALL	THE LONELANDS	THE TROLLS CLEARING	RIVENDELL	THE MISTY MOUNTAIN	THE TROLLS PATH	THE TROLLS CAVE
COMFORTABLE HALL		E					
THE LONELANDS	W		E/N				
THE TROLLS CLEARING		SW		SE		N	
RIVENDELL			W		E		
THE MISTY MOUNTAIN				W			
THE TROLLS PATH			S				N
THE TROLLS CAVE						S	

700 PIEDS

Question suivante de Lisette, une jeune mais ardente adepte du recto-verso, qui nous envoie une gentille lettre de Sodome (NdlR: ce qu'on ne trouve pas dans l'anale, on l'a à l'oral). Chère Lisette, mais quelle étourdie tu fais! Tu as oublié de poser ta question. Ah... on peux dire que tu ne nous simplifie pas la tâche! Enfin, je vais toutefois essayer de te répondre du mieux possible. Comme tu l'as remarqué lorsque tu te reposes un peu, quand on vole sur le dos avec l'avion de Flight Simulator II de Sublogic (ST, Amiga, Mac, PC, C64, Atari 800 et autres consoles), le son du moteur se coupe. Non non non Lisette, il ne s'agit pas d'un bug, bien au contraire. En effet, lorsque le Cessna a la tête à l'envers, le kérosène ne parvient plus au moteur et au bout d'un moment, celui-ci se coupe. En revanche, cela ne se produit pas avec le Piper puisque son carburant est contenu dans les ailes. Pour redémarrer, il suffit donc de faire un demi-tonneau et zou! Ceci étant, chère Lisette, prend bien garde de ne pas être trop près du sol car à 1.500 tours-minute la manoeuvre fait perdre au moins 700 pieds et tu ne retomberai pas sur les tiens.

HOBBITEBOURG

Pour finir, je répondrai à la lettre du jeune Sam Gamegie qui nous écrit de Hobbitebourg à propos de «War in the Middle Earth» de Melbourne House sur PC et autre 16-bits. Même si elles existent, les versions 8-bits ne méritent pas qu'on les mentionne. Pour découvrir les nombreux paysages de ce logiciel, il suffit, après avoir envoyé le porteur de l'anneau au mont Doom, d'occuper les armés ennemies avec les chevaliers de Rohan et les elfes rencontrés sur la route de Fontcombe. Pendant que le porteur se promène «en automatique» vers la montagne, on peut faire du tourisme avec le restant de l'équipe. Attention cependant, car dès que le porteur aura passé les montagnes en dessous de Minas Morgul, occupez-vous un peu de lui car la région est assez mal fréquentée. Allez, salut, et ne comptez pas sur moi pour vous dire qu'il suffit de gravir le mont Doom -la montagne du Destin- pour gagner la guerre de l'anneau. Car dans ce cas, le logiciel estime à juste titre que le porteur s'est débarrassé de l'anneau dans le volcan.

Moulinex

COMMODORE

GARFIELD

1: N'essayez jamais de descendre dans les égouts sans la torche.
2:Pour faire un max de points, faites comme suit:
a: Allez à la pizza party (un bâtiment sans aucune identification). Déplacez vôtre stick de gauche à droite afin de manger les pizzas. Lorsque vous serez éclaboussé par une tarte, vous tomberez dans un trou menant aux égouts. Si vous avez beaucoup mangé, vous verrez un monstre pizza!!!

b:Emmenez la balle de golf se trouvant dans le hangar jusqu'au parcours de golf. Lancez-la afin d'essayer de réaliser un trou en un.

c: Sautez sur le canapé et donnez-lui des coups de pied. Vous verrez alors qu'il est déchiré.

3: Ramassez les boules d'anis afin d'obtenir l'invincibilité (aussi longtemps que vous les porterez).

4: Si Oddie ramasse les boules d'anis , il ne vous chapardera aucun de vos objets.

CHASE HQ

Commencez la partie, enfoncez le fire et tapez GROWLER. Vous pouvez maintenant réinitialisez le timer en pressant T.

NINJA WARRIORS

Tapez CHEDDAR en même temps que le caps lock est allumé et les deux joueurs recevront des crédits illimités.

DOMINATOR

Durant le premier tableau, tuez vous puis enfoncez la barre espace juste au moment ou votre vaisseau explose. L'écran devrait alors scroller jusqu'à la fin du tableau, mais vous pourrez re-rentrez dans la partie à n'importe quel moment en pressant SHIFT, SPACE, puis SHIFT de nouveau. En enfonçant la barre espace durant les tableaux deux, trois, et quatre, vôtre vaisseau deviendra invulnérable.

TURBO OUTRUN

Si vous trouvez que vôtre Ferrari est un peu trop lente, sachez que vous pouvez vous transporter directement jusqu'au prochain relais de la course, ceci en pressant simplement la touche ":".

STRIDER

Après le début de la partie, pressez RUN STOP, RETURN, RESTORE et INS DEL ensemble jusqu'a ce que le border vire au rouge.
Pressez alors fire pour reprendre la partie, puis pressez F7 et déplacez le stick vers l'avant et vers la droite. Vous devriez maintenant passer au troisième tableau (la jungle) et après l'avoir terminé vous passerez directement au dernier tableau !!!

TUSKER

Au début de n'importe quel tableau, allez à droite jusqu'à l'écran suivant, en vous plaçant en bas de ce dernier.. Connectez alors un stick dans le port 1 faites feu. Vous devriez maintenant apparaître sur le dernier écran de ce tableau muni de tous les objets dont vous avez besoin!!!

MONTY ON THE RUN

Entrez comme nom : I WANT TO CHEAT et vous aurez accés au cheat mode.

SPECTRUM

HUMAN KILLING MACHINE

Lorsque vous commencez la partie, tenez les touches G et O enfoncées et vous découvrirez qu'en pressant la touche X vous passerez au tableau supérieur.

GHOULS 'N' GHOSTS

Enfoncez la touche ENTER afin de voir l'écran virer au bleu. Maintenant non seulement vous disposez d'un joli border, mais en plus vous avez déconnecté la détection des sprites, vous rendant par là même totalement invulnérable.

PC & COMPATIBLES

BIVOUAC

Voici le meilleur choix à effectuer pour mener à bien votre ascension :
3 MOUSQUETONS
1 DOUDOUNE ERIC
1 paire de MOUFLES
1 BROCHE A GLACE
1 CORDE de 4Ø Mètres
1 paire de CRAMPONS
1 paire de GUETRES
1 paire de CHAUSSONS
1 PELLE
2 COINCEURS
1 boîte de POF
1 MARTEAU
1 SANGLE
2 PITONS
1 POIGNEE JUMARD
2 plaques de CHOCOLAT
1 sachet de RAISIN SEC
1 GOURDE

Voici maintenant des trucs de pratique:
MARCHE :
-Pour avancer : Touche droite, puis touche gauche
-Pour sauter : Touche du haut
-Pour tester la glace : Touche espace, deux fois

ASCENSION EN PENTE :
-Pour monter :Touche haut, puis touche bas, puis touche espace, puis touche bas. Opération à faire assez rapidement.

ASCENSION DE LA FALAISE:
-Pour monter :
Touche espace pour sélectionner le membre.
Touche haut pour monter le membre choisi.
Touche du bas pour descendre le membre choisi.

-Pour bouger lorsqu'un rocher tombe:
Touche droite pour aller à droite
Touche gauche pour aller à gauche

**** CONSEILS ****

Dès le début, prenez dans le sac (ENTER, puis ESPACE) la DOUDOUNE ERIC, les MOUFLES, les CRAMPONS, et les CHAUSSONS.
Pour la marche et l'escalade en pente: enlevez le POF et prenez les CRAMPONS.
Pour l'ascension en falaise, enlevez les CRAMPONS et prenez le POF.
Pour dormir, prenez dans le sac la PELLE.
Pour manger, prenez dans le sac les RAISINS SECS.
Pour boire, prenez dans le sac la gourde.

(HEYREND Christophe).

COLLECTION
joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles

MAGAZINE

N° 1

MEGADRIVE
SEGA
SUPER GRAFX
LYNX

NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE



INFOS
SOLUCES
ASTUCES

16 TESTS

EQUINOX . SUPER DARIUS . BE BALL . POWER DRIFT
THUNDER FORCE . GRANZORT
PSYCHO CHASER . SPLATTERHOUSE . THE SUPER SHINOBI
GOLDEN AXE . DRAGON BALL
LA BALLE AU PRISONNIER . SIMON'S QUEST
AFTER BURNER II . SHEBADAN FIGHTER
SOKOBAN WORLD

SUPPLEMENT DETACHABLE
NE PEUT ETRE VENDU SEPAREMENT

INFOS Consoles

EDITORIAL

Il était temps de consacrer une partie entière du journal aux consoles. On ne mélange pas les serviettes et les torchons! Ce supplément détachable contient des infos, des tests et des trucs et astuces entièrement dédiés aux consoles. Et qui de plus qualifié pour s'occuper de ce Spécial Consoles que l'unique, l'inénarrable, le fantastique, le génial J.M. Destroy? Il n'a plus d'ongles, sa vue a baissé, il a laissé tomber ses études, il est secoué en permanence de tics nerveux qui font peur aux petits enfants, mais envers et contre tout, il continue à jouer 18 heures par jour pour vous rendre compte de ce qui se fait de mieux dans ce domaine. Un grand spécialiste qu'on regrettera beaucoup lorsqu'il mourra d'overdose audiovisuelle à 23 ans. Jean-Marc, avant d'expirer, peux-tu nous dire ce qu'il y a dans ce superbe supplément?

"Avec plaisir. Tout d'abord, il n'y a pas de tests de jeux sur Sega Master System.

- Allons bon! Et pourquoi?

- Parce qu'il n'y a pas de nouveaux jeux ce mois-ci. Mais il devrait y en avoir tout un paquet le mois prochain.

- A propos de Sega, dis donc... Le concours de Micro Avenue *du mois dernier, la Sega qui est offerte, entre nous, c'est de l'officiel ou de l'import parallèle?*

- Eh, t'es louf, lui! C'est de l'officiel pur beurre, vrai de vrai! Le gagnant ne l'aura d'ailleurs qu'en septembre, du coup.

- Bon, d'accord. Et ce Spécial Consoles, c'est juste un coup de folie ou tu as l'intention de continuer?

- Mais je continue! Que tu le veuilles ou non, ce sera tous les mois, rectal Tu n'y couperas pas!

- Pourquoi tu as les yeux rouges?

- Rouges? Jaunes, tu veux dire?

- Bon sang, mais tu es daltonien?

- Pas du tout!"



Donkey kong ça vous dit quelque chose??? Ouiiiiii, vous savez le méchant gorille qui a kidnappé votre tendre et douce fiancée. Un soft qui a fait fureur il y a quelques années dans les salles d'arcades, et plus tard dans vos consoles... Nintendo à l'époque avait sorti, tour à tour, les trois versions (Donkey Kong, Donkey Kong Junior et Donkey Kong III). Et sans doute par nostalgie, Bandaï nous propose une compil du roi Kong. A l'affiche, l'inimitable et illustre Donkey Kong, et son fils: le terrible Donkey Kong Junior. C'est d'ores et déjà en vente, chez tous les revendeurs pour la modique somme de 300 fr. Alors, pourquoi s'en priver!

...TELEX...TELEX...TELEX...TELEX...

Ça y est: Electronic Arts développe sur Nintendo. C'est Skate or Die 2 qui sera le premier logiciel encartouché. Il est même déjà prêt, et il sera en boutique dès septembre. D'autres produits sont bien sûr en cours de conversion, mais les titres sont gardés secrets pour l'instant. Euh... Populous? Non? Tant pis.

NEC vient d'acheter 15% des parts de Cineware. Première conséquence, It Came From the Desert sortira en CD-Rom sur la Core-Grafx (ex-Pac Engine, vous me suivez toujours ?) dès cet automne. Toutes les images du jeu seront numérisées et les scènes jouées par de vrais acteurs. L'action se déroulera comme dans un film, avec vingt minutes d'animation. Du jamais vu pour un jeu !

500.000 Genesis (Sega Megadrive) ont été vendues depuis le mois de septembre aux Etats-Unis. Une campagne de publicité de plus de trente millions de dollars sera lancée par Sega. Leur objectif: atteindre plus de deux millions de consoles d'ici la fin de l'année. Des chiffres qui semblent bien étriqués aux yeux de Nintendo qui rit jaune, car il est en passe d'atteindre le chiffre record de vingt-cinq millions d'unités vendues rien qu'aux States! Bonne chance tout de même à la Genesis...



Une NEClosion de consoles

Avec toutes ces NEC, on ne s'y retrouve plus ! Alors, essayons d'y voir clair.

1 • En 1988, NEC sort au Japon une nouvelle console : la PC Engine. De couleur blanche, elle est toute petite par rapport à ses concurrentes. Vous la connaissiez bien.

2 • En 1989, NEC sort une nouvelle mouture de la PC Engine : la Core Grafx. Elle est exactement de la même taille que sa grande sœur, entièrement compatible avec cette dernière, mais de couleur noire. Elle est maintenant importée en France par Sodipeng (SOciété DIstributrice de la Pc ENGine). C'est elle que vous trouverez dorénavant chez tous les revendeurs, et qui remplace le NEC PC Engine.

3 • Toujours la même année, NEC diffuse une autre console (on ne s'en sortira jamais) Que c'est compliqué !) : la Shuttle. Elle est bien entendu entièrement compatible avec la PC Engine. Toutefois, ce ne sont pas les mêmes machines. Leurs différences se situent sur trois plans : d'abord, elle n'a absolument pas le même look. En effet, sa forme est nettement plus futuriste et, comme son nom l'indique, elle ressemble à une navette spatiale — shuttle en anglais. En revanche, elle n'est pas compatible avec le CD-Rom. Elle ne sera probablement jamais diffusée en France, donc inutile de vous ronger les ongles d'impatience !

4 • Quittons l'hexagone et traversons l'Atlantique. Nous arrivons donc... aux Etats-Unis, bravo vous avez gagné ! Là-bas, la PC Engine répond au doux patronyme de Turbo Grafx-16. Elle est toute noire et nettement plus sobre que les NEC que nous connaissons ici. Les cartes de la TG-16, qui coûtent de 40 à 60 dollars (220 à 330 francs environ), ne sont pas compatibles. Inutile donc de faire le voyage, vous reviendriez pauvres et déçus !

5 • Depuis peu, environ trois semaines, Sodipeng commercialise la dernière née de NEC : la super Grafx dont nous avions effectué le test complet et en avant-première dans Joystick numéro 2.

Entièrement compatible avec les autres consoles (sauf la TG-16), la Super Grafx ne possède actuellement que deux jeux qui lui sont dédiés : Battle Ace et Granzort. Mais mon petit doigt me dit que la liste n'est pas close...

Neo-Geo



Décidément, le Japon et les japonais n'ont pas fini de nous surprendre. La société SNK, spécialiste des jeux d'arcades, et à qui l'on doit déjà des hits comme Ikari Warriors, Beast Buster, Victory Road, Street Smart ou encore Gang Wars, se lance sur le juteux marché des consoles. NEC et Sega n'ont qu'à bien se tenir car, avec SNK, c'est vraiment l'arcade à domicile qui pointe ses octets. Mais lisez plutôt.

La Neo-Geo (Nouveau Monde est son nom) est construite autour d'un microprocesseur central 68000, un bon vieux Zilog Z80A servant de coprocesseur. Elle peut déplacer allégrement et simultanément 380 sprites en hardware, sa palette de couleurs est de 65536 teintes dont 4096 sont affichables en même temps. La capacité mémoire des cartouches est -tenez-vous bien, le choc va être rude!- de 330 mégabits, ce qui équivaut en divisant par huit à 41,25 méga-octets (ça va, encore debout? Alors on continue...). La Neo-Geo utilise l'IC (Integrated Circuit) Technology. Ce système permet de reproduire à la perfection tous les sons des meilleurs studios d'enregistrement, et cela sur treize voies, donnant aux effets sonores un effet spatial encore jamais atteint. Ce système permet également d'enregistrer des données extérieures tel que les hi-scores par exemple. Cette console sera disponible au Japon à la fin du mois d'avril. Son prix devrait avoisiner les 2.500 francs (58.000 yens), et celui des cartouches devrait atteindre les 1.200 francs (28.000 yens)! C'est un bijou réservé aux mordus, aux fêlés de préférence friqués. Quoi qu'il en soit, cette console devrait faire un malheur dès sa sortie en France, et mon petit doigt me dit qu'il ne va pas falloir attendre si longtemps que cela!



DERNIERE MINUTE

Quelques infos supplémentaires sur la Gamegear, la console portable de Sega: elle coûterait aux alentours du millier de francs, mesurerait 10 centimètres de haut sur 20 de large, contiendrait un Z80 capable d'afficher 32 couleurs à la fois (parmi 4096), et les jeux devraient coûter dans les 200 francs. Mais pas avant 1991...

INFOS Consoles

ON SE CONSOLE COMME ON PEUT

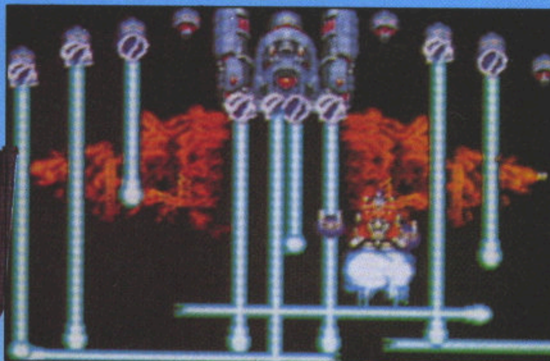
Alors que Nintendo ne diffuse pas encore la Gameboy en France, les Américains l'ont d'ores et déjà adoptée... Une quantité quasi astronomique de jeux existent chez eux ou existeront bientôt. Parmi ces derniers nous retrouvons la plupart des hits que nous connaissons en France: Double Dragon de Trade West, Nemesis d'Ultra, the Castlevania Adventure de Konami, Beach Volley Ball d'Activision, ainsi que l'inénarrable Space Invaders de Taito. La liste est longue...

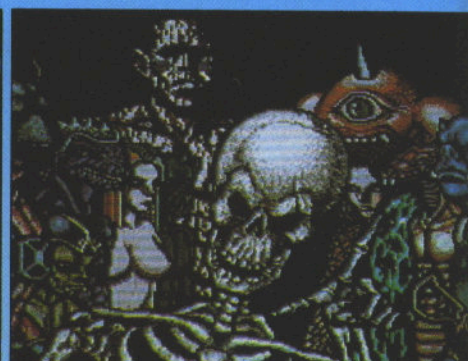


Space Invaders.


Formation Football.

Encore des news en perspective pour la PC Engine! Formation Football (un jeu de foot, bravo vous avez gagné!), Image Fight, qui n'est autre qu'un shoot'em up à scrolling vertical, The Last Armagedon sur CD-Rom: un jeu de rôle avec des scènes d'action ressemblant un peu à The Ancient Ys Vanished, qui promettent. Et pour conclure cette petite liste, signalons que Lode Runner, l'ancestral jeu de Broderbund, devrait également bientôt revoir le jour. Wait and see, comme dit un proverbe bantou.


Image Fight.


The Last Armaguedon.



Nintendo prévoit de vendre d'ici la fin de l'année et cela rien qu'au States, la bagatelle de cinq millions de Gameboy et plus de vingt millions de cartouches. Excusez-moi messieurs les américains, mais n'en n'auriez-vous pas une toute petite pincée pour nous autres pauvres Français si démunis?

Electronic Arts prépare la conversion sur Megadrive de deux de leurs plus gros hits: Attack Sub, une simulation de sous-marin pendant la seconde guerre mondiale, et Abrams Tank Battle Tank, une simulation de combat de tank M1 de l'armée américaine.

United Amusements, une société américaine installée à Los Angeles, commercialise depuis peu une borne d'arcade basée sur la Turbo Grafx-16 (la PC Engine américaine). Pour l'instant, plusieurs softs sont en cours de finalisation dont Blazing Lazers, plus connu de par chez nous sous le nom de Gunhed, et China Warrior (Drunken Master). Cette société pourrait également développer des jeux spécialement pour cette machine avec l'accord de NEC, bien entendu. Ce dernier pourrait alors utiliser ce système comme centre d'essai en vue d'une commercialisation future des jeux de United Amusements. Affaire à suivre...

La bataille pour la conquête du marché des consoles de poche continue. Après la sortie de la Lynx d'Atari à la fin du mois d'Avril, NEC, Sega et Nintendo contre-attaquent. NEC a officiellement annoncé la sortie de sa console de poche avec écran couleur rétro-éclairé à cristaux liquides, et un tuner en option, lui permettant de se transformer en télé portable. Sega et Nintendo, les deux géants de la console, n'ont pas l'intention de rester sur la touche. Selon certains bruits, Sega présenterait sa propre console portable compatible avec le Master System au SCES de Chicago, au mois de juin. Cette console s'appellera la Gamegear (littéralement, «machine à jouer»). Son avantage sur ses rivales est la possibilité, d'une part, de la brancher sur un téléviseur et d'autre part, comme pour la console NEC, de lui adjoindre un tuner. Sa commercialisation est prévue cet automne au Japon. Nintendo bouge aussi. La société BDL Enterprise prévoit la vente d'une console compatible avec la NES. Mais ne vous enthousiasmez pas prématurément car elle n'est encore qu'à l'état de prototype.



1 • Le haut-parleur ne permet pas l'écoute en stéréo, mais il existe une prise casque.
2 • Huit directions, une souplesse et une maniabilité excellentes: du tout bon dans tous les sens!
3 • Boutons fire I et fire II: doublement appréciables.
4 • Autofire à cadence règlable: le nec plus ultra-rapide!
5 • Select et Run: des touches sans surprise.
6 • Ecran couleur LCD de 2,6 pouces. Il est rétro-éclairé: vous pouvez jouer sans lumière, planqué sous vos couvertures ou au clair de Lune.

Lucasfilm

Quelques nouvelles de Lucasfilm Games... Maniac Mansion sort sur Nintendo en septembre, et à la télé cet été. Oui, une série télé va s'en inspirer! Elle sera probablement diffusée en France, mais on ne sait pas quand. Pendant ce temps-là, Ron Gilbert, l'auteur de Maniac Mansion, prépare Secret of Monkey Island (le secret de l'île au singe). Pipe Mania également sortira sur Nintendo en septembre. Et Star Wars au début de l'année prochaine! Return to Fractalus et Ballblazer, eux, sortiront sur 16 bits à la fin de l'année. Mais dites-moi, monsieur Lucasfilm, les nouvelles technologies, le CD-Rom, tout ça, ça doit quand même vous intéresser drôlement, non?

"En effet, et nous avons l'intention de développer sur la Black Baby (la console CD-Rom de Commodore, NDLR). Le but, c'est que l'ordinateur ludique s'intègre dans la salle de séjour, au même titre qu'une chaîne hifi ou qu'une télévision. C'est ce qui devient possible avec une console CD-Rom, car l'image passe sur la télé alors que le son est retransmis par la chaîne.

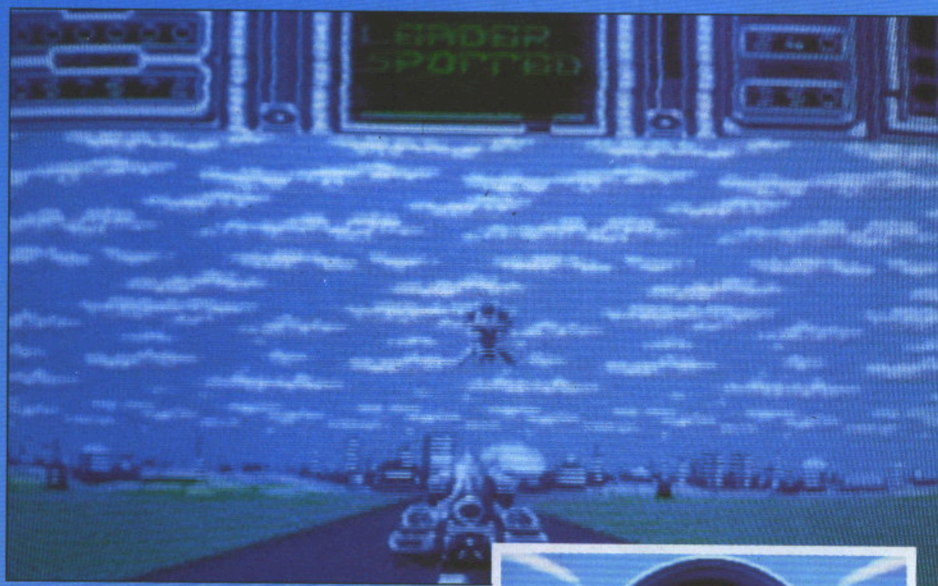
- Y a-t-il des réalisateurs de cinéma qui sont susceptibles, dans un proche avenir, de réaliser un jeu?

- Hal Barwood, l'un des scénaristes de Rencontres du Troisième Type, qui a produit Dragon's Lair, est en train de travailler sur un gros projet, mais je ne peux pas en dire plus pour l'instant. Et Steven Spielberg serait même intéressé... Mais c'est à longue échéance."

Bon, eh bien attendons avec impatience...

INFOS Consoles

TITUS PRÉSENTE LE PREMIER JEU FRANÇAIS POUR LA CONSOLE SEGA





Que ceussent qui croient que l'on va leur faire tout de suite un test là-dessus lèvent la main! Titus mise gros sur le premier jeu réalisé par un éditeur français -cocorico!-, pour la console Sega, et pour ce faire propose aux journalistes fiévreux dont je suis une avant-preview-présortie-inédite unique vision de Fire and Forget II. Impossible de tester une cassette vidéo, mais cela permet au moins de vous dire combien le jeu semble intéressant, avec plein d'options disponibles. Le scrolling en vidéo semble prometteur mais attendons une cartouche pour juger définitivement. Voici déjà, et tout de suite, des photos d'écran prises en vidéo (d'où perte de qualité) qui donnent une impression générale de l'ensemble. C'est bon signe: j'ai envie de le tester...

HIT PARADE

DES MEILLEURES VENTES

PC ENGINE

1	World Court Tennis
2	Dragon Spirit
3	P-47
4	Wataru
5	Bloody Wolf
6	Tiger Heli
7	Shinobi
8	Ninja Warrior
9	Tiger Road
10	Son Son II

SEGA MASTER SYSTEM

1	Golden Axe
2	California Games
3	Double Dragon
4	Thunderblade
5	Shinobi
6	After Burner
7	Psycho Fox
8	Rampage
9	R-Type
10	World Soccer

NINTENDO NES

1	Link
2	Zelda
3	Track and Field
4	Top Gun
5	Super Mario Bros II
6	Megaman
7	Punch Out
8	Wizards and Warriors
9	Metal Gear
10	Cobra Triangle

WHITE BABY

Atari a décidé de lutter contre le Black Baby de Commodore (l'Amiga sans clavier pourvu d'un CD-Rom), en lançant sa propre machine CD-Rom. On n'a pour l'instant que peu d'informations. On peut penser que depuis trois ans qu'il existe, le CD-Rom d'Atari a eu le temps d'arriver à la perfection; s'il n'a jamais marché commercialement, c'est à cause du manque de logiciels pour ce support. Mais une campagne offensive pourrait très bien le faire décoller...

FINANCES

Nintendo vient d'annoncer qu'il serait possible prochainement, grâce aux consoles de la marque, de se connecter sur le serveur financier Fidelity Investments, afin d'obtenir – entre autres – les cours de la bourse. On pourra également jouer à des jeux interactifs à distance avec plusieurs partenaires et obtenir des services d'information. On ne sait pas encore si les acquéreurs français pourront en bénéficier...

BIENTÔT LA GAMEBOY EN FRANCE

Enfin! La Gameboy sera distribuée par Bandaï, importateur exclusif des produits Nintendo en France, et cela dès le mois de septembre. Son prix devrait être de 590 francs. Six jeux seront disponibles pour cette nouvelle console portable: Tennis, Super Mario Land, Alley Way, Tetris, Golf et Solar Striker, chacun à moins de 200 francs. What a bargain!

ShootAgain

Le spécialiste du jeu vidéo : 145 rue de flandre, 75019 Paris Tél : 40.38.02.38



VOUS PENSEZ CONSOLES, ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN : LE SPECIALISTE

RENSEIGNEMENTS Tél : 40.38.02.38 VENTE PAR CORRESPONDANCE : 40.34.36.26

PC Engine 1 790 frs*
avec Dragon spirit et Tales of monster path

Blodia	299	Shinobi	499
Bloody wolf	399	Side arms	349
City hunter	399	Space harrier	349
Cyber core	435	Space invaders	399
Dragon spirit	199	Strange zone	349
Drop rock	299	Tales of monster...	199
Fantazy zone	299	Tiger heli	399
Final lap	435	Tiger road	399
Formation soccer	349	Vigilante	299
Knigt rider	399	Volvief	399
Legendery axe	399	Wataru	349
Ninja warriors	349	World court tennis	349
Paranoïa	399	World sta. baseball	349
R-Type 1	399		

NEW : PACK NAMCOT
Dragon spirit + Tales of monster path
349 FRS

SEGA 16 bit 1 990 frs*
avec Alex kidd et Ken le survivant

Air diver	399
Alex kidd	299
Ghouls'n ghosts	399
Golden axe	349
North ken	399
Queen of the peackock	299
Rambo III	419
Super real basket	399

NEWS : Téléphonez

Console LYNX 1 790 frs

Avec câble comilynx, adaptateur secteur et 4 jeux (surf, Bmx, footbag et skate)

Console Master System 749 Frs

NEWS : Téléphonez

299 frs QUEEN OF THE PEACKOCK

349 frs GOLDEN AXE Pour megadrive

POUR NINTENDO

Super contrat	395
Double dragon II	395
Dead fox	395
Volley ball	395

DRAGON SPIRIT 199 Frs

*version 60 Hrz compatible toutes moniteurs et toutes TV munies d'un canal auxiliaire (AU.)

NOM..
PRENOM..
ADRESSE..
....
....
TELEPHONE..

MATERIEL : ....
....
....
Montant..
Frais de port..
Montant total..

Bon à retourner rempli à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre 75 019 Paris

Réglement par chèque à l'ordre de SHOOT AGAIN (frais de port : téléphonez) ☐

Réglement par contre remboursement (frais de port : téléphonez) ☐

JOY 6

The Super SHINOBI

Ca commence plutôt mal pour vous, puisque votre maître Ninja a été sauvagement abattu par un syndicat du crime dont la traduction en anglais donnerait quelque chose du style "Neo Zeed". Bien évidemment, les choses ne vont pas en rester là. Durant de longs mois, vous broyez du noir, les événements se troublent dans votre esprit. L'idée de vengeance omniprésente ne cesse de vous harceler. Mais vous gardez patience. Un jour, ce sera votre tour et enfin la chance vous sourira. Ce jour, c'est maintenant. Alors foncez, et surtout n'oubliez pas, faites confiance à la force (non, pas celle de Luke Skywalkerdans Star Wars, mais celle des Ninjas). Le scénario, comme vous pouvez le constater, est loin d'être original, pourtant, il faut bien avouer que nous sommes en face de ce qui se fait de mieux en matière de jeux de plateformes. Pour combattre les annemis vous barrant la route, vous avez la possibilité d'utiliser soit vos poings et vos pieds, soit l'arme préférée des Ninjas, les Shurikens. L'action se déroule dans 24 décors différents, tous plus beaux les uns que les autres. La surface de jeu est immense, et l'on passe allègrement de temples Bouddhistes à des bases militaires. Votre enseignement Ninja était plus que complet, puisqu'il ne s'est pas limité à quelques prouesses que je qualifierai de "gymnastiques". En effet, vous avez aussi acquis les connaissances suffisantes pour la manipulation des armes magiques que sont les Ninjitsus. Au nombre de quatre, elles vous permettront, par exemple, de déclencher un tremblement de terre, d'appeler la foudre sur vos adversaires ou encore de vous rendre invincible pendant un court instant (une trentaine de secondes environ). Bien évidemment, ces pouvoirs magiques



vous seront fort utiles pour passer chacun des neuf adversaires qui se mettront sur votre route . Les effets graphiques de ces armes sont tout bonnement spectaculaires. A propos de graphismes, inutile de vous dire qu'ils sont superbes et que la perfection est proche. Le scrolling parallaxe, toujours sur deux plans, tantôt horizontal, tantôt vertical n'est pas en reste, il est irréprochable. Super Shinobi possède également une option intéressante puisqu'il est prossible, avant la mise en route du jeu, d'entendre toutes les musiques, c'est incroyable ! On connaissait les performances sonores de la Megadrive, sur le papier, mais dans les oreilles c'est hallucinant. Basé sur un scénario peut-être "bidon", The Super Shinobi est certainement un des plus beaux jeux jamais réalisés.

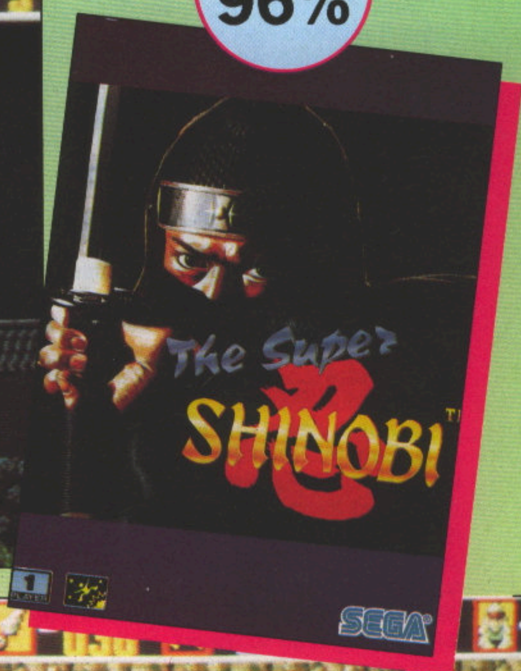
J.M. DESTROY

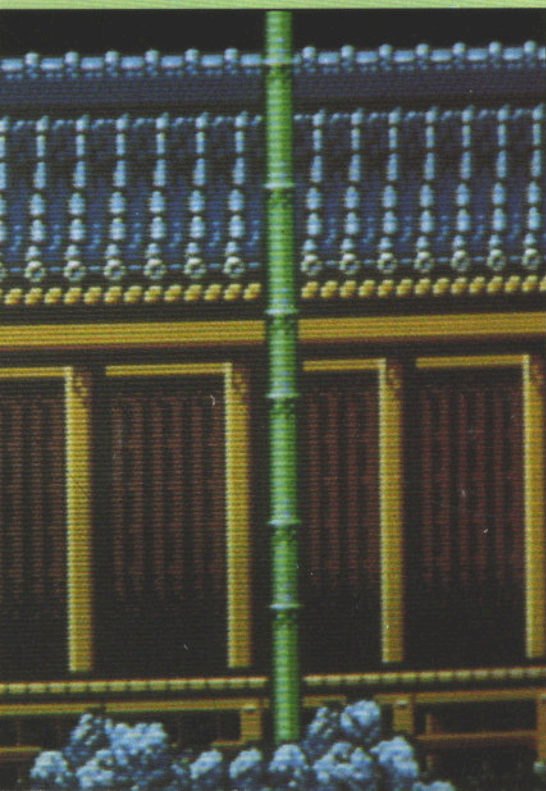
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 19
ANIMATION : 19
SON : 19
MANIABILITE : 18
PRIX : ENVIRON 500 F

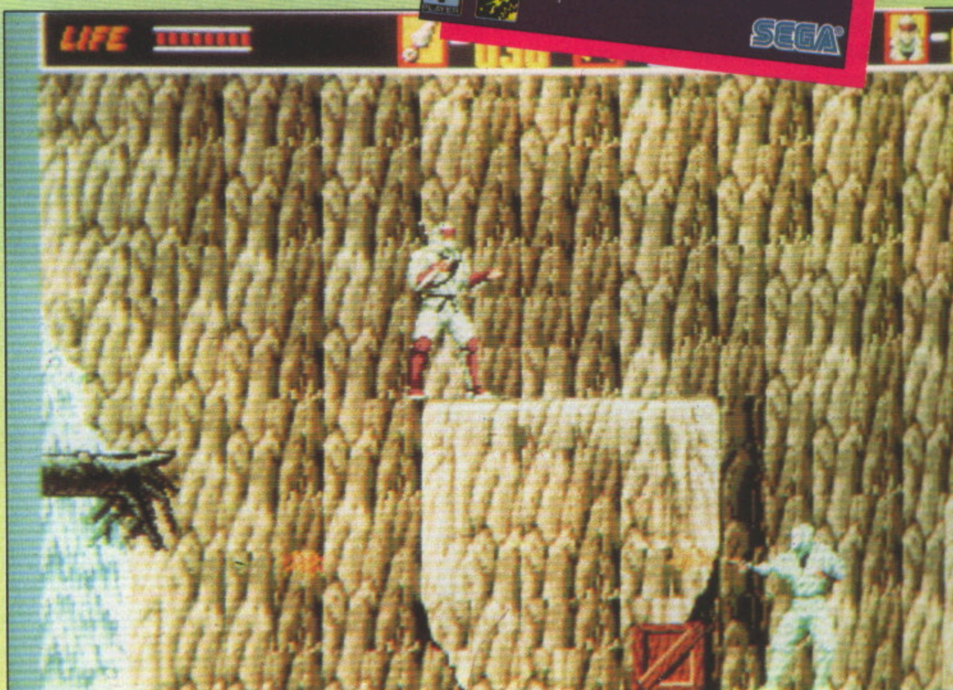


MEGADRIVE
96%









Simon's Quest™

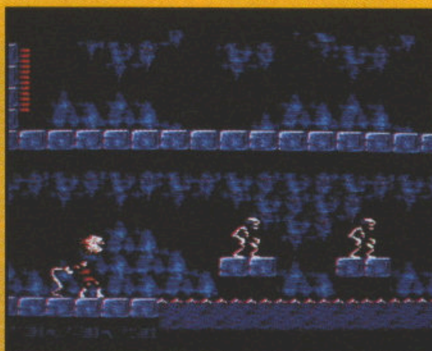
NINTENDO
95%



Une pensée m'obsède parfois dans mes songes les plus secrets que j'aimerais vous faire partager: je soupçonne, dans ces moments-là, les génies de chez Nintendo de faire preuve d'un machiavélisme qui n'a d'égal que la qualité de leurs dernières productions.

Simon's Quest, autrement dit Castelvania II reprend , en mieux, tout ce qui avait fait le succès du premier. Alors pourquoi, quand on voit le temps qu'ils mettent à pondre un soft, ne pas sortir directement celui-là? Surtout qu'aux States, il y a belle lurette qu'il est sur le marché et si ça se trouve, ils en sont déjà à Castelvania XXVII. Dans cette épisode, le héros, vous bien sûr, s'appelle Simon Belmont. Grâce à une victoire aussi retentissante qu'antérieure sur le Comte Dracula, (voir l'épisode précédent), vous jouissez d'une renommée mondiale. Mais durant votre combat contre l'immonde Comte, vous avez été malmené et ces blessures rongent insidieusement votre âme. En effet, vous êtes possédé par la malédiction du Comte.

Je suis toujours ébloui devant l'ingéniosité des scénaristes qui arrivent toujours à retomber sur leurs pattes alors que l'ennemi du héros a été tué dans l'épisode précédent! Comme dans Dallas, il réapparaît toujours! Alors, donc, vous devez rechercher, et ce n'est pas ragoûtant, les cinq morceaux du corps de Dracula, les réunir et affronter de nouveau le vampire dans son sinistre château des Carpathes. Tous les ingrédients d'une bonne aventure bien de chez nous sont présents: les épées et les objets magiques, les gousses d'ail indispensables contre les vampires et des monstres variées (ou avariés) tels les loups-garous, les momies, les zombies et autres méduses. Les jours succèdent aux nuits et les gens rencontrés dans les villes fournissent pas mal de renseignements. La différence avec Zelda II? Bonne question, et merci de l'avoir posée, mais je n'y répondrai pas. Comment ça, je suis viré? Bon alors voilà: il n'y a pas de pile de sauvegarde ce qui est dommage. Ensuite l'énigme est moins complexe à résoudre, même si les deux softs ont de nombreux points communs dans la gestion des armes et des objets. Six étapes hallucinantes, comme ils disent dans la doc, vous permettront de retrouver les morceaux du cadavre avant d'aller dans le château. Attention au dernier morceau, le cœur, car il attaque! Arrgn! Imaginez la scène chez votre tripier! Enfin, tout cela n'est qu'un jeu, mais un jeu parfait aux graphismes superbes, surtout lorsque tombe le jour et que les monstres sortent de leurs tanières afin de vous écharper dans des gerbes d'hémoglobine étincelantes.



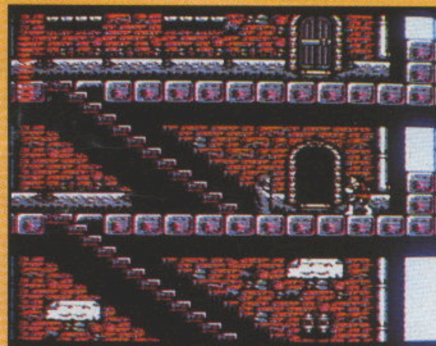


Le premier épisode était bien, celui là est génial. Heureusement qu'il existe des softs qui servent surtout à mettre les bons en valeur!

MISOJU

EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 18 • SON : 13
ANIMATION : 17
INTERET : 18
MANIABILITE : 18
PRIX: ENVIRON 350 FRANCS





DÈS SEPTEMBRE

chez votre revendeur

Nintendo®

agréé



GAME BOY

LE NEC PLUS ULTRA DE LA CONSOLE PORTABLE

à 590F !

Inclus dans le prix :

- ***LE JEU TETRIS (EXCLUSIVITÉ NINTENDO SUR CONSOLE)***
- ***DES ÉCOUTEURS STÉRÉO***
- ***LE CABLE VIDÉO-LINK PERMETTANT DE RELIER 2 GAME BOYS ENTRE-EUX ET DE DISPUTER DES PARTIES ACHARNÉES.***

Plusieurs titres immédiatement disponibles parmi lesquels :
Super Mario Land, Solar Striker, Kwirk, Tennis, Alleyway, Golf... à moins de 200 francs

***GAME BOY** : OU VOUS VOULEZ, QUAND VOUS VOULEZ !*

Nintendo®

FJORD SA • RCS NANTERRE B 345 087 134

AFTER BURNER II

MEGADRIVE 79%



Comme le dit le proverbe, on n'est jamais mieux servi que par soit même. C'est donc Sega Enterprise en personne qui réalise l'adaptation de son hit d'arcade sur Megadrive. Au commande d'un F-14, vous devrez percer toutes les défenses ennemies, et ce sur plus de vingt niveaux. Ce qui frappe le plus dès le lancement d'After Burner, c'est son incroyable rapidité, le déplacement des sprites surtout: les avions ennemis, les arbustes au sol, ou encore les pylônes géants à partir du huitième niveau, semblent vous foncer dessus à la vitesse de la lumière. Le graphisme, bien que très simplifié par rapport à la version d'arcade, reste cependant à la hauteur de l'événement qu'est la sortie d'After Burner sur Megadrive. La musique et les bruitages sont entièrement numérisés, ce qui tend à renforcer l'atmosphère plutôt guerrière d'After Burn...er (excusez moi, pour ce mauvais jeu de mots). Mes critiques se portent plutôt sur le style du jeu en lui même et non pas sur sa réalisation. A la longue en effet, le jeu devient fort monotone et sa durée de vie s'en trouve écourtée. Malgré cela la version Megadrive d'After Burner est certainement la meilleure de toutes.

J.M. DESTROY

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15 • ANIMATION : 19
SON : 17 • MANIABILITE: 15
PRIX ENVIRON 500 FR
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN.

LA BALLE AU PRISONNIER

PC ENGINE 79%



Qui dans sa jeunesse n'a jamais joué à la Balle au Prisonnier. Aucun doigts ne se lève? C'est bien ce que nous pensions... Naxat Soft vous propose donc un petit retour en arrière (peut-être pas si lointain) dans la cours de récréation où vous vous éclatiez comme des bêtes à lancer la balle le plus fort possible sur les joueurs de l'équipe adverse. Toutes les règles sont respectées. Vous les connaissez certainement, inutile donc de vous les rappeler. Le jeu peut se jouer seul ou à deux contre un de vos copains. A deux, c'est vraiment enivrant tant l'intensité du jeu augmente, surtout lorsqu'il ne vous reste plus qu'un seul joueur sur le terrain. Pour éviter les tirs adverses, plusieurs techniques sont possibles. Vous pourrez ainsi sauter par-dessus de la balle, vous baisser au moment où elle arrive, ou bien encore l'attraper en plein vol grâce au second bouton. Vous participerez à un championnat du monde dans différents pays sur divers continents: l'Afrique, l'Australie, les Etats-Unis, la Grande-Bretagne, le Japon ou encore un pays nordique. Les conditions climatiques n'étant pas les mêmes dans chacune de ces contrées, les conditions du jeu changeront également. Lorsque vous jouerez par exemple dans un pays nordique, le sol sera verglacé, ce qui promet de belles glissades. C'est rapide, bien animé, en un mot, La Balle au Prisonnier est un jeu distrayant, que demander de plus?

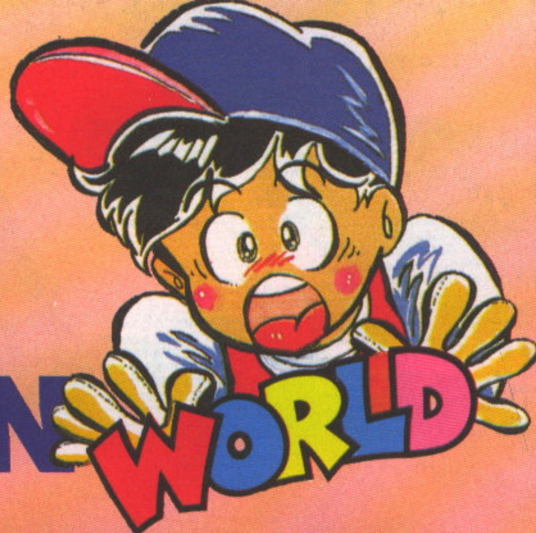
J.M. DESTROY

EDITEUR : NAXAT SOFT
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 18
SON : 12 • MANIABILITE: 15
PRIX: ENVIRON 400 FRANCS





SOKOBAN



Sokoban a un très épineux problème... Son entreprise l'a en effet désigné pour ranger des caisses en les plaçant aux différents endroits marqués par des petits points jaunes. Mais les choses ne sont pas si simples, car les salles dans lesquelles sont rangés ses fameuses caisses sont truffées de recoins qui forment un véritable labyrinthe. Pas évident dans ces conditions de satisfaire son patron, d'autant plus que vous ne pouvez pousser qu'une seule caisse à la fois et uniquement de l'arrière vers l'avant. Cependant si à un moment ou à un autre vous pensez que vous vous êtes trompé lors de vos manœuvres, vous pouvez parfaitement tout refaire à l'envers (en appuyant sur le second bouton), et recommencer au moment que vous jugerez le plus opportun.

Au départ, vous testerez votre esprit logique et votre réflexion à travers vingt salles préprogrammées. Une fois que vous aurez terminé leur exploration, un système de mots de passe vous autorisera l'accès aux salles suivantes. Si vous n'étiez pas entièrement satisfait de celles qui vous sont proposées, vous pouvez parfaitement réaliser les votre grâce à un mode «construction'». La réalisation de Sokoban World n'est pas terrible, mais il n'en fallait pas davantage pour faire un jeu intelligent. Une dernière chose à noter cependar la bande sonore qui accompagne tout le soft est hyper attractive. L bon jeu de réflexion en somme, ce qui est souvent trop rare sur cet console.

JM DESTROY

GRAPHISME : 14
ANIMATION : -
MUSIQUE : 17
DIFFICULTE : 18
PRIX ENVIRON 450 FR
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN.

PC ENGINE
80%

THUNDER FORCE II

MEGADRIVE 74%



Aux commandes d'un avion de chasse futuriste, vous devrez éliminer de la carte géographique toutes les bases qui s'y trouvent. Pour ce faire, vous anéantirez les générateurs situés au centre de chacune d'entre elle. Des barrières magnétiques protègent chaque régions, ils vous est donc impossible, à moins de sacrifier un vaisseau, de les franchir. Une fois la mission terminée vous passerez au second niveau, et ainsi de suite. Thunder Force II est un shoot' em up, se déroulant d'abord en scrolling multidirectionnel à huit positions puis, par la suite et plus conventionnellement, en scrolling vertical ou horizontal. L'animation et les graphismes des divers agresseurs qui surgissent inopinément au gré de leur humeur sont agréables mais sans plus.

L'originalité de sa conception, surtout les changement de scrollings en fonction de la zone dans laquelle on se trouve, fait de Thunder Force II un bon jeu de tir mais qui pêche énormément par son manque de maniabilité.

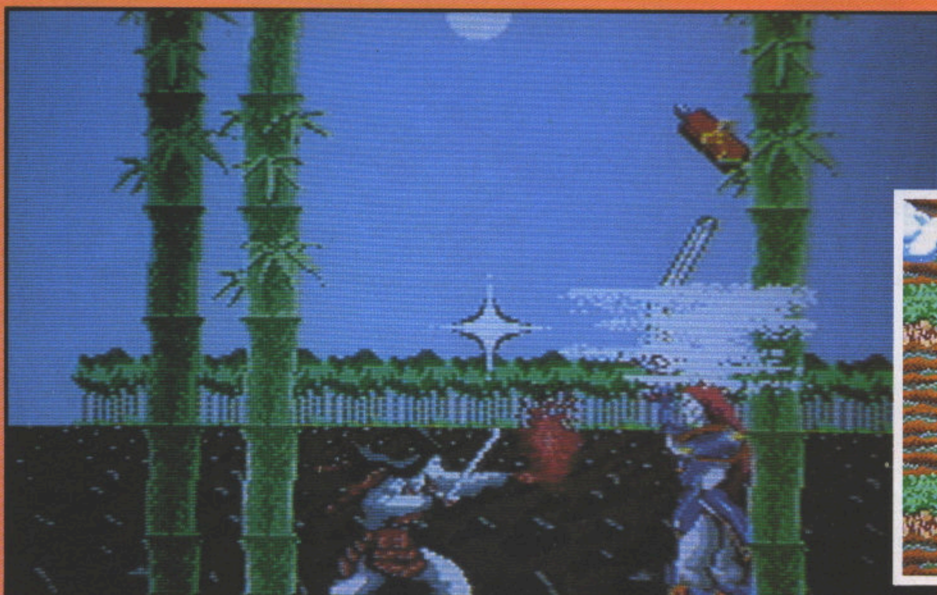
J.M. DESTROY



EDTIEUR : TECNO SOFT
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15 • SON : 14
MANIABILITE: 11
PRIX: ENVIRON 500 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ MICRO AVENUE

EQUINOX WARRIOR

PC ENGINE 60%



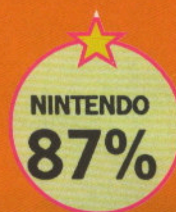


Attendez une seconde, c'est sur quelle machine, ce jeu? Eh pardon? C'est la PC Engine? Quoi vous êtes sûr? Incroyable, c'est la première fois depuis bien longtemps, que je n'avais pas vu un jeu aussi mal réalisé. Dans Equinox Warrior vous dirigez un petit guerrier nippon (ni mauvais) selon un scrolling multidirectionnel, tantôt sur un plan, tantôt sur trois. Il doit lutter dans une première partie contre des montres, squelettes, animaux géants, etc... afin de libérer je ne sais quelle princesse qui s'est fait enlevée dans les parages. Cette partie du jeu est insipide, inodore et sans saveur, c'est d'une platitude et d'une mocheté rarement infligée à cette console. Dans une seconde phase, vous dirigez votre guerrier dans un labyrinthe vu du dessus, un peu à la Gauntlet. C'est tout aussi moche, hideux... Non c'est quand même un tout petit peu mieux, mais vraiment seulement un tout petit peu. Seule la musique et les quelques numérisations sonores élèvent la qualité très médiocre de ce jeu. Je me demande bien ce qui a pu arriver aux programmeurs de Namco, ils ne nous avaient jamais habitué à pareille catastrophe ludique!

J.M. DESTROY

EDITEUR : NAMCO
GRAPHISME : 08
ANIMATION : 12
SON : 17
MANIABLITE: 14
PRIX: ENVIRON 450 FRANCS

DRAGONBALL



Il y a fort longtemps, dans une mystérieuse région située au flan d'une montagne, vivait un petit garçon pas tout à fait comme les autres, doué d'une force qu'il ne soupçonnait pas malgré une pratique journalière de tous les arts martiaux. Un beau matin, une jeune fille débarque sans crier gare -cherchez la nana...- à la recherche des sept Dragonball dont la légende veut qu'une fois réunies, on puisse faire apparaître le Dragon Sacré capable d'exaucer tous les vœux, même les plus inavouables. Sangoku, alléché, suit la jeune fille. Il en possède une, la nana deux, faites le calcul, il leur en reste quatre à trouver au cours d'une longue quête initiatique qui devrait lui permettre de devenir, un jour enfin, un homme. Sept scènes aussi diverses que variées font du voyage une succession de combats de plus en plus durs dans des caves, des maisons et autres lieux à explorer. Le point le plus important et que personne ne soulignera jamais assez, ce sont les dialogues contenus dans des bulles et qui apparaissent au fur et à mesure que Sangoku et son amie avancent dans le jeu. Ces dialogues, attention, sont **en français!** Parole! J'écris en gras exprès pour que tout le monde le sache, surtout à une époque ou les éditeurs français éditent leurs jeux directement en anglais pour de basses contingences financières en oubliant, que dis-je, en trahissant leurs origines. Sans parler des productions japonaises en version originale! Quel leçon leur donne Nintendo! Les amateurs de Zelda lui trouveront dans sa forme comme un goût de déjà vu et dans le jeu quelques similitudes qui, si elles ne sont pas vraiment dramatiques, gênent un peu dans le décor. Les fanas de dessin animé retrouveront l'un des héros préféré de Dorothée (Yahâââ!). Ils devraient aimer ce jeu plutôt réussi bien qu'inférieur à son «modèle». Mais l'effort consenti pour la traduction est tel que ce petit plus rend le jeu passionnant pour les jeunes de 8 à 13 ans. Les autres parlant couramment anglais grâce aux efforts de l'Education Nationale s'amuseront quand même, faut rien exagérer...

MISOJU

GRAPHISME: 18
ANIMATION: 17
SON: 15
MANIABILITE: 17
PRIX: 375 FRANCS ENVIRON



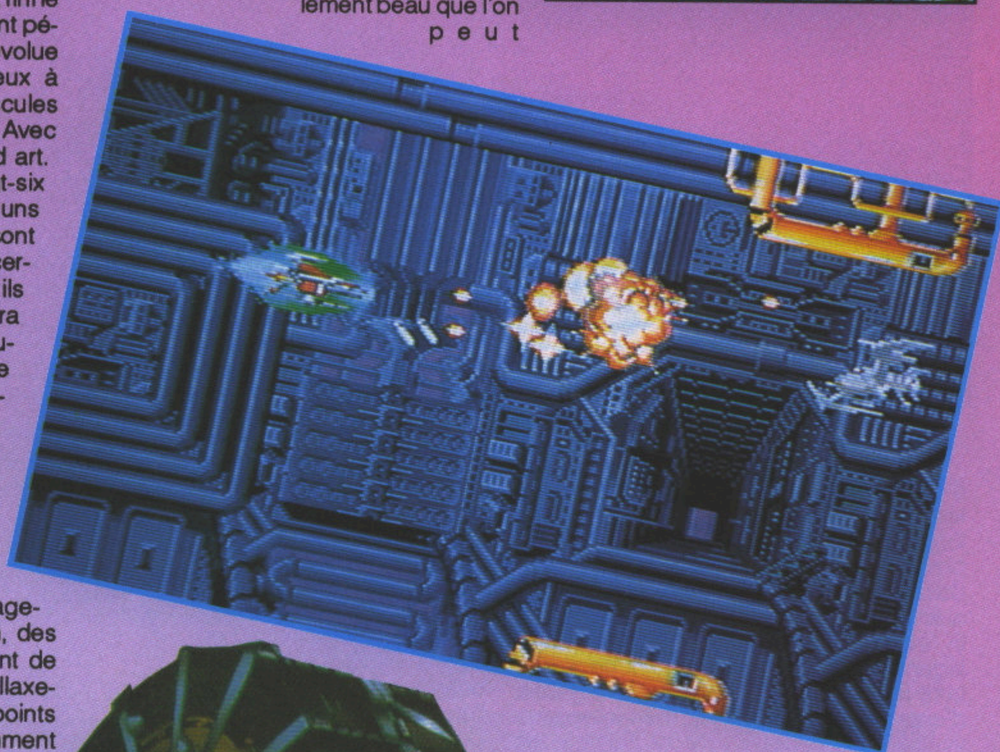
SUPER DARIUS

On connaissait Darius par le biais des ordinateurs familiaux Amiga, ST, CPC, et autres C64, mais quelle surprise lorsque Super Darius arriva sur CD-Rom. Cette version n'a absolument rien à voir avec celles que l'on connaît, tant la différence est marquante. Ici, tout se passe en overscan (plein écran); fini le temps des petites fenêtres occupant péniblement le tiers du moniteur, révolue l'époque où l'on s'abîmait les yeux à essayer de reconnaître les minuscules ennemis qui s'agitaient devant vous. Avec Darius version Nec, c'est du grand art. Super Darius se déroule sur vingt-six niveaux tous plus imposants les uns que les autres. Les décors de fond sont non seulement originaux, rappelant certains tableaux surréalistes, mais ils sont également superbes. On pourra par exemple y trouver des nébuleuses, des trous noirs et une foule de galaxies remarquablement bien dessinées. Pour ne rien gâcher à ce tableau, les couleurs ont été parfaitement choisies et rendent bien l'impression de stress et d'angoisse que suggère ce jeu. Comme il est maintenant de coutume dans ce style de soft, en plus des hordes d'ennemis qui vous agressent sauvagement tout au long de votre mission, des monstres de fin de niveau essayent de vous déstabiliser. Le scrolling parallaxe-horizontal sur deux plans est à tous points de vue irréprochable. Bien évidemment et bien que maintenant on en ait l'habitude, vous pourrez récolter au fur et à mesure des petites pastilles de couleur qui vous permettront, lorsque vous en aurez ramassé sept, d'augmenter la puissance de feu de votre navette intersidérale. Ce n'est peut-être pas un jeu original en soi, mais Super Darius est tellement beau que l'on peut oublier toutes les autres versions. Ah, j'allais oublier, le son est en dolby surround, une technique inédite pour un jeu sur console, et même sur ordinateur.

JM DESTROY

CD ROM NEC
90%









EDITEUR : NEC AVENUE
GRAPHISME : 18
ANIMATION : 17 • SON : 20
MANIABILITE: 18
PRIX: ENVIRON 500 FRANCS

COCONUT

SPECIAL CONSOLES DE JEUX

EXCLUSIF : les consoles LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAME BOY (NINTENDO), MEGADRIVE (SEGA), sont en démonstation en avant première dans les magasins COCONUT

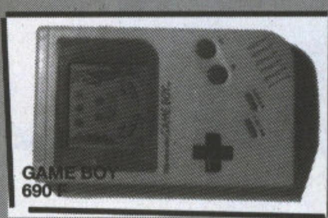
COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

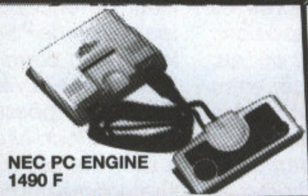
COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

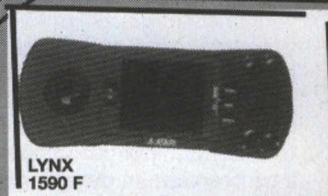
COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41









SEGA 16 BITS

CONS. MEGADRIVE + 1 CART.	1890
AIR DIVER	495
ALEXX KIDO	450
ALTERED BEAST	399
AFTER BURNER	450
CURSE	450
DARWIN 4081	499
FORGOTTEN WORLD	450
GHOULS ANS GHOSTS	450
GOLDEN AXE	450
HERZOG 2	450
KOJUKO	450
KUJA 2	399
PHANTASY STAR	450
FINAL BLOW BOXING	450
LEYNOS	450
NORTH KENCHIRO	450
NEW ZEALAND STORY	450
RAMBO 3	450
SUPER LEAGUE FOOT	410
SUPER HIDLINE	450
SUPER HANG ON	450
SUPER MILIT. COMMANDER	450
SPACE HARRIER 2	399
SUPER MASTER GOLF	450
SUPER SHINOBI	450
SUPER HANG ON	450
SUPER BASKETBALL	450
SOKO BAN	399
TETRIS	450
THUNDERBLADE	450
THUNDERFORCE 2	450
TATSUJIN	399
VERMILION	450
WORLD CUP SOCCER	450
ZOOM	399

ATARI 2600

NOUVEAUTES :	
ASTEROIDS	99
COMMANDO	170
CHESS	120
DONKEY KONG	99
SPRINT MASTER	160
SPACE SHUTTLE	130
SUBTERRANEA	120
BATTLE ZONE	120
BOXING	149
BEAMRIDER	125
CIRCUS + PADDLE	120
CALIFORNIA GAMES	190
CARNIVAL	110
DARK CHAMBER	149
DEFENDEUR 2	160
DECATHLON	190
DESERT FALCON	169
DEMON ATTACK	160
DIG DUG	130
DOUBLE DRAGON	190
DOUBLE DUNK	169
DRAGSTER	110
F14 TOMCAT	190
FIRE FIGHTER	110
FOOTBALL SOCCER	130
GHOSTBUSTERS	140
GALAXIAN	120
GLACIER PATROL	110
GRAND PRIX	125
HERO	140
ICE HOCKEY	125
JUNGLE HUNT	120
KUNG FU MASTER	180
KEYSTONE CAPERS	125
MARIO BROS	149
MEGAMANIA	110
MIDNIGHT MAGIC FLIPPER	120
MISSILE COMMAND	120
MOON PATROL	120
OFF THE WALL	160
PINBALL	110
PHOENIX	140
POLE POSITION	120
ROAD RUNNER	160
RADAR LOCK	150
REALSPORT SOCCER	120
REALSPORT TENNIS	120
RIVER RAID 2	179
SECRET QUEST	169
SOLARIS	130
STARGATE	140
STAR VOYAGER	149
SUPER BREAKOUT	120
VANGUARD	120
VOLLEYBALL	120
WINTER GAMES	180

NEC-PC ENGINE

PC ENGINE CORE	1490
CD ROM UNIT CORE	3990
NEC SUPER GAPHX	2490
BATTLE ACE GRAPHX	399
GRAND ZORK GRAPHX	399
PRO JOYSTICK	890
JOYPAD	349
ADAPTATEUR 5J	299
ADAPTATEUR 2J	195
NOUVEAUTES :	
FORMATION FOOTBALL	349
BATMAN	399
BLUE BLINK	349
BOMB	399
CITY HUNTER	399
F1 CIRCUS	399
LODE RUNNER	399
NINJA SPIRIT	399
OPERATION WOLF	399
PRO WRESTLING	399
PSYCHO CHASER	349
RASTAN SAGA 2	349
SPLATTER HOUSE	399
SUPER STAR SOLDIER	349
POWER DRIFT	399
XEVIOUS	349
ARMED FORCE	399
ATOMIC ROBOT KIDD	399
BIG MAN WORLD	299
BLOODY WOLF	399
CHASE HQ	399
CYBER CORE	399
DRAGON SPIRIT	399
DUNGEON EXPLORER	399
F1 PILOT	399
FANTASY ZONE	399
FINAL LAP	399
GALAGA 88	295
GUNHED	399
JAPAN WARRIOR	399
KING OF CASINO	349
KNIGHT RIDER	399
KUNG FU	295
MOTOR ROADER	345
MR HELI	399
NAXAT OPEN GOLF	399
NEW ZEALAND STORY	399
NINJA WARRIOR	399
PACLAND	399
PC KID	399
PRO BASKETBALL	399
ROCK ON	399
R TYPE 2	399
SHINOBI	399
SIDE ARMS	399
SON SON 2	399
SPACE HARRIER	399
STRANGE ZONE	399
TAITO MOTOR BIKE	399
TIGER ROAD	399
VIGILANTE	395
VOLLEYBALL	399
WINNING SHOT	349
WORLD COURT TENNIS	349
WORLD STADIUM	399
CD ALTERED BEAST	499
CD FINALZONE 2	449
CD GOLDEN AXE	449
CD RED ALERT	499
CD SIDE ARMS	499
CD WONDERBOY 3	499

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749
MASTERSYSTEM + PHASER	1049
SUPER SYSTEM	
PHASER + LUNETTES 3D	1399
PHASER SEUL	269
PHASER + 3 JEUX	359
LUNETTES 3 D	309
JEUX :	
AMERICAN BASEBALL	295
AMERICAN PRO FOOTBALL	295
ALTERED BEAST	295
AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	325
ALLIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	285
ALEX KIDD 2	295
ALEX KIDD 3	285
ACTION FIGHTER	99
ASTRO WARRIOR/PIT POT	285
BASKETBALL NIGHTMARE	295
BOMBER RAID	295
BANK PANIC	195
BLACK BELT	28
CLOUD MASTER	295
CASINO GAMES	295
CALIFORNIA GAMES	295
CYBORG HUNTER	285
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	285
DYNAMITE DUX	325
DEAD EAGLE	295
DOUBLE DRAGON	325
ENDURO RACER	99
FIG FIGTHER	195
FANTASY ZONE 3	265
FANTASY ZONE 2	295
FANTASY ZONE	99
GOLDEN AXE	325
GHOSTBUSTERS	295
GALAXY FORCE	325
GOLVELLIUS	325
GREAT GOLF	285
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	285
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	285
GLOBAL DEFENSE	99
GHOST HOUSE	195
KENSEIDEN	295
KUNG FU KIDD	265
LORD OF THE SWORD	325
MONOPOLY	295
MIRACLE WARRIOR	395
MY HERO	195
NINJA	99
OUT RUN	315
PSYCHO FOX	325
PHANTASY STAR	395
PENGUIN LAND	295
POWER STRIKE	265
PRO WERSLING	255
QUARTET	255
RASTAN	295
RAMPAGE	295
R TYPE	325
RESCUE & MISSION	99
ROCKY	295
SPELLCASTER	325
SCRAMBLE SPIRIT	295
SHANGAI	265
SHINOBI	325
SPY VS PSY	195
SECRET COMAND	99
SUPER TENNIS	99
SPACE HARRIER	295
TENNIS ACE	325
TIME SOLDIERS	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	99
TRANSBOT	99
VIGILANTE	325
WANTED	285
WORLD SOCCER	285
WORLD GRAND PRIX	99
WONDERBOY	285
WONDERBOY 2	295
WONDERBOY 3	325
Y'S	395
ZILLION 2	285
JEUX POUR PHASER :	
GANGSTER TOWN	285
RAMBO 3	325
SHOOTING GALLERY	285
JEUX POUR LUNETTES 3D :	
BLADE EAGLE	315
MAZE HUNTER	315
MISSILE DEFENSE	315
OUT RUN	315
POSEIDON	315
SPACE HARRIER	315
ZAXXON	315
JOYSTICKS SEGA :	
SPEED KING SEGA	139
CONTROL STICK	139

NINTENDO

CONSOLE DE BASE :	
CONSOLE NINTENDO + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	690
CONSOLE ACTION SET :	
CONSOLE DE BASE + PISTOLET ZAPPER + DUCK HUNT + SUPER MARIO BROS	990
PISTOLET ZAPPER	340
ROBOT	440
ALPHA MISSION	325
COBRA TRIANGLE	345
CASTLE VANIA	345
DONKEY KONG CLASSICS	285
DOUBLE DRIBBLE	345
EXCITEBIKE	325
GALAGA	325
GUN SMOKE	325
GHOST'N'GOBLINS	325
GOONIES 2	345
GRADIUS	325
GOLF	285
IKARI WARRIOR	345
ICE HOCKEY	285
KID ICARUS	345
KUNG FU	285
LIFE FORCE	345
LEGEND OF ZELDA	385
METAL GEAR	345
MEGA MAN	345
METROID	345
MACH RIDER	325
PUNCH OUT	345
PINBALL	285
POPEYE	185
PRO WRESTLING	325
ROBO WARRIOR	345
RUSH' N ATTACK	345
RC PROAM	325
RAD RACER	345
SECTION Z	345
SOCCER	285
SLALOM	285
SUPER MARIO BROS	285
SUPER MARIO 2	385
TRACK AND FIELD	385
TIGER HELI	325
TROJAN	325
TOP GUN	345
TENNIS	285
URBAN CHAMPION	285
VOLLEYBALL	285
WIZZARD & WARRIOR	345
WRESTLEMANIA	345
XEVIOUS	345
JEUX PISTOLET ZAPPER :	
DUCK HUNT	325
GUMSHOE	325
HOGAN'S ALLEY	325
TO THE EARTH	325
WILD GUNMAN	325
JEUX ROBOT :	
GYROMITE	345
STACK UP	345
JOYSTICKS	
SPEEDKING NINTENDO	165
MAX	295
NES ADVANTAGE	395
NOUVEAUTES :	
AIRWOLF	345
DRAGON BALL	345
FIGHTING GOLF	345
RYGAR	345
SALOMON'S KEY	345
SIMON'S QUEST	345
ZELDA 2	385

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT
INFORMATIQUE

NOM ______
ADRESSE ______
VILLE ______ CODE POSTAL ______
Tél ______

carte bleue CB
Date d'expiration __ / __
Signature:

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... +15F
* TOTAL à payer : ....

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

JOY 6

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

POWER DRIFT

PC ENGINE 81%

Adapté du célébrissime jeu d'arcade de Sega, voici qu'arrive sur nos petits écrans, la version PC Engine de Powerdrift quelques mois seulement après les versions Amiga, ST et CPC. Rappelons brièvement les grands traits de ce jeu: dès le départ vous avez le choix entre douze concurrents, tous plus excités les uns que les autres. A bord d'un kart vous devrez terminer les courses parmi les trois premiers et devenir ainsi champion du monde. Les neuf circuits proposés



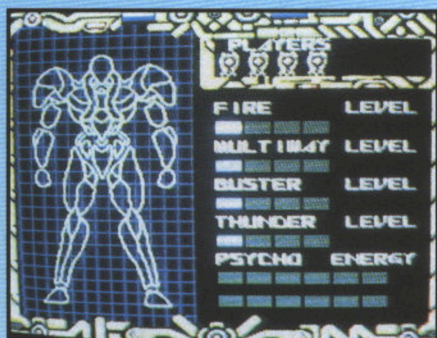
présentent tous des sinuosités et des aspérités telles que, pour franchir certains passages, mieux vaut ne pas être trop pressé. Première leçon: sachez ralentir, ne foncez pas à toute berzingue. La réalisation de Powerdrift, est somme toute tout a fait correcte, notamment lorsque l'on sait que la version originale, celle des arcades, possède deux processeurs 68000. Pour essayer de simuler la vitesse, les programmeurs ont utilisé un stratagème qui commence à faire recette. Celui-ci consiste à renier quelque peu l'animation; les mouvements des karts et du scrolling du décor sont alors plus saccadés, mais cela permet au processeur de gagner du temps, donc de la vitesse. Au niveau du graphisme, Powerdrift ne s'en tire pas trop mal et, sans prétendre atteindre des sommets de la création artistique, on peut raisonnablement reconnaître que le travail est honnête. Dans cette course haletante, l'humour n'a pas été oublié: en effet, chaque fois que vous dépassez un adversaire, votre pilote lui adressera un magnifique



bras d'honneur, détail peut être insignifiant devant l'intensité de l'événement, mais qui donne une note sympathique (NdlR: vraiment???) à ce jeu qui n'a pas été raté contrairement à ce que l'on aurait pu craindre d'après la version d'arcade.

JM DESTROY

EDITEUR : ASMIK
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 14 • SON : 15
MANIABILITE : 16
PRIX ENVIRON 450 FRANCS



Vous êtes en l'an 3081, la Terre n'a plus aucun espoir d'échapper à la destruction. Vous êtes le seul à posséder le Psycho Chaser, l'arme absolue du XXXIème siècle. Jusque là rien de bien original: un monstre avide de sang veut conquérir votre juteuse petite planète. Toujours pas très original, tout ça... Mais vous êtes là, heureusement! Je me répète, mais l'originalité dans tout ça? Il n'y en a pas, là est la ruse. Le seul moyen peut être pour distinguer ce shoot'em up des autres, c'est qu'au lieu de diriger un vaisseau cosmique, vous êtes au commande d'un robot destructeur dernier cri. Pour augmenter votre puissance de feu, vous pourrez, comme de bien entendu, attraper des petites pastilles qui traînent ça et là. Le jeu se déroule selon un scrolling vertical (encore une originalité de plus!) somme toute correct, mais on attend mieux désormais des jeux sur cette console. Psycho Chaser est un soft franchement très original (tu parles, Charles!), qui brille par un scénario attractif et surtout: O-RI-GI-NAL. Qu'on se le dise!

JM DESTROY

PC ENGINE 65%



EDITEUR : NAXAT SOFT
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 15 • SON : 13
MANIABILITE: 17
PRIX: ENVIRON 400 FRANCS



SPLATTERHOUSE

PC ENGINE 81%

Beuuurrkk! C'est absolument dégueulasse. Ce jeu est proprement immonde. Voici l'humanisme tel que le pratique Namco: vous incarnez Janson, l'éternel revenant des Vendredis 13, pas celui de la série télévisée, mais celui des films du même nom. Masque sur le visage, planche cloutée dans les mains, vous devez tuer, que dis-je tuer... Non, vous devez massacrer tout les morts-vivants et autres créatures des ténèbres qui se présenteront à vous. Splatterhouse ne fait pas dans la dentelles... En effet vous pourrez décapiter sauvagement vos ennemis puis les finir avec délice à grands coups de hache. Lorsqu'ils ont le mauvais goût de trépasser, ils pourraient bêtement disparaître de l'écran. Eh bien non! Il faut qu'ils gerbent leur hémoglobine par tous les orifices, c'est absolument infect, infâme. Une fois cette impression de profond dégoût surmontée, le jeu pris au second degré se révèle fort agréable. Le paysage des sept niveaux (caves et caveaux, égouts et maisons hantées, tu parles d'un paysage!) se découvre selon un scrolling horizontal. Le graphisme détaillé montre avec un parfait réalisme les gerbes de sang et les têtes décapitées. Franchement question atmosphère, on est servi. Nous connaissions l'ignominie des japonais en matière de dessin animé, maintenant nous la connaissons pour les jeux. Ames sensibles s'abstenir... Moi j'y retourne avec mon hachoir.

JM DESTROY

EDITEUR : NAMCO
ANIMATION : 15
SANG : 17
SON : 15
MANIABILITE: 18
PRIX: ENVIRON 450 FRANCS







GOLDEN AXE

CD ROM NEC 65%

Stoooooooooop! Arrêtez tout! On se fout de nous!! Golden axe sur CD-Rom est une véritable catastrophe! Comme vous le savez sans doute déjà, il s'agit d'un jeu initialement développé par Sega. Et Nec n'est pas Sega, vous me suivez... Donc un jeu Sega sur PC Engine, ce n'est pas un jeu, en fait c'est un anti-jeu. Je m'explique: un anti-jeu est un jeu destinée à déstabiliser la machine sur laquelle il a été programmé, la PC Engine en l'occurrence.

Les points sur les i ayant été mis, je peux maintenant vous parler de Golden Axe. Dès le départ vous avez le choix entre trois valeureux combattants, chacun possédant des aptitudes physiques bien particulières. Les personnages à l'écran sont tout petits -mal animés- le scrolling est incroyablement saccadé, seule la musique sur CD-Rom et les dessins animés d'introduction sauvent un peu le jeu. Golden Axe est, sur PC Engine, une véritable catastrophe. On ne le répétera jamais assez et c'est bien dommage...

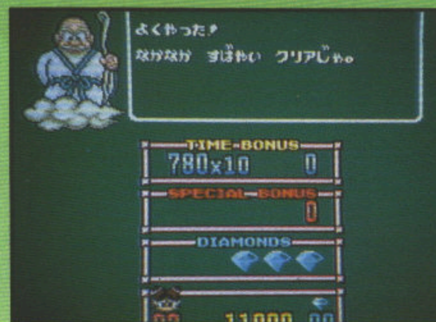
JM DESTROY

EDITEUR : RENOVATION GAMES
GRAPHISME : 13
ANIMATION : 08 • SON : 20
MANIABILITE : 10
PRIX : ENVIRON 500 FR









Il est vrai que la venue de Be Ball sur PC Engine n'est pas un événement en soi, tant il était inconnu. Pourtant il faut bien avouer que le concept général de ce jeu est assez original. Pour comprendre les règles de Be Ball, inutile d'être Major de promotion de Polytechnique! Il suffit de pousser une énorme boule de couleur sur une plaque de la même couleur dans un labyrinthe à la Pac Man. Des bestioles graphiquement bien réalisées (grenouilles, crapauds, singes, pingouins, etc...) que l'on croirait tout droit sortis des dessins animés japonais viennent semer la pagaille en suscitant un innommable pugilat. Pour les éliminer, il suffit de donner des coups de pied dans la balle que vous dirigez. Be Ball se joue seul ou à deux; vous déplacez alors chacun votre petit personnage respectif en essayant de prendre votre adversaire de vitesse. Pour le ralentir, vous pouvez lui envoyer différents objets ou bien le coincer contre les parois du labyrinthe. Lorsque vous jouez seul, c'est un peu moins drôle mais un système de mots de passe permet de rejouer au niveau -il y en a cinq- où vous aviez perdu. Par ailleurs un second jeu vous est proposé dans Be Ball, qui s'apparenterait beaucoup plus à une mini-partie de football en un contre un, le but étant de marquer cinq fois, le meilleur des trois manches remportant la partie. Le jeu est réalisé d'une manière très enfantine, aussi bien au niveau des graphismes que du point de vue sonore, mais c'est vraiment fendard lorsqu'on y joue à deux.

JM DESTROY



EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 15 • SON : 14
MANIABILITE: 15
PRIX ENVIRON 400 FR



Sega

EXCITEBIKE
Pressez alternativement les touches B et A, 5 fois de suite. Appuyez sur Start. Votre moteur même poussé à fond en permanence, n'explosera jamais.
(Flutte)

CHOPLIFTER
Pour obtenir le choix des niveaux, pendant la page de présentation, faites:
Haut, Bas, Gauche, Droite puis appuyez sur le bouton 1. Faites la même chose pour l'écran Player 1/Player 2. Select Round 1 va apparaître les numéros de 1 à 6 vont s'alterner. Appuyez sur l'un des 2 boutons quand le niveau désiré est affiché. Cette opération est difficile, si cela ne fonctionne pas, ne vous découragez pas et appuyez sur Reset pour recommencer.
(de Malleray Pierre Alain)

ENDURO RACER
Pour choisir les niveaux, pendant la page de présentation, allez dans les directions: Haut, Bas, Gauche, Droite, un numéro apparaîtra à droite de l'écran. Allez vers le Haut pour déterminer le niveau dans lequel vous désirez vos rendre. Puis, appuyez sur le bouton 1 pour le sélectionner
(de Malleray Pierre Alain)

TEDDY BOY
Pour obtenir l'option Continue, à la page de présentation, appuyez sur les directions: Haut, Bas, Gauche, Droite. Un nouvel écran apparaitra avec l'option Continue.
(de Malleray Pierre Alain)

SPACE HARRIER
Pour pouvoir obtenir 9 options Continue supplémentaires. Lorsque Game Over apparaîte à l'écran, allez dans les directions suivantes: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Bas, Haut. N'appuyez ni sur le bouton 1, ni sur le bouton 2, la dernier Haut devant vous faire commencer là où vous aviez perdu.
(de Malleray Pierre Alain)

GOLDEN AXE
Pour avoir un second continue, quand le message Game Over apparaît, allez en haut et appuyez sur les 2 boutons, le tout simultanément.
(Touani Adballah)

ALTERED BEAST
Dès que la page de présentation apparaît, appuyez en haut et à gauche, puis appuyez sur les deux boutons simultanément. Vous aurez 5 carrés d'énergie au lieu de 3.
(Isaia Mathieu)

TRANSBOT
Au début, il suffit d'appuyer un petit moment sur le bouton 2 lorsqu'on allume la console. Un tableau apparaîtra et vous donnera des bonus (armes illimités, vies supplémentaires, etc...).
(Lebourg Yannick)

QUARTET
Pour avoir un tir beaucoup plus puissant. A la page de présentation, appuyez 16 fois sur Pause. *(Pusztaszeri Marc)*

DOUBLE DRAGON
Une fois arrivé dans le temple, au quatrième niveau, sautez dix fois sans bouger et vous aurez des vies infinies.
(Pusztaszeri Marc)

TENNIS ACE
Voici un super code pour avoir: 30 en force, 30 en rapidité, 30 en technique. Le voici, le voilà: c'est SZDQ GIDI EZNN QPZT. Ne nous arrêtons pas en si bon chemin, voilà un autre code pour finir entièrement le Grand Chelem: HPUC IPAX JRIT YZRU.
(James Alexandre)

OUT RUN
Faites Droite, Gauche, Bas, Haut, avec le manche du joystick pendant l'écran Select Round, et vous pourrez écouter les 4 musiques sans jouer. Pour écouter la quatrième musique, faites comme ci dessus et ensuite dirigez le manche vers le bas tout en appuyant sur le bouton 1. *(Printz Jessy)*

AFTER BURNER
Au neuvième stage, appuyez sur le bouton Reset et vous aurez des vies infinies.
(Radjah Kader)

WONDERBOY
Choississez votre niveau. Quand la page de présentation montre les numéros des "Areas" et des "Rounds", appuyez 2 fois sur le bouton 1 et 2 fois sur le bouton 2 en même temps. Pour sélectionner les niveaux, bougez la manette. *(Kouli Franck)*

RASTAN SAGA
Avant que n'apparaisse l'écran de présentation, appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2, puis tournez la paddle dans le sens des aiguilles d'une montre le plus vite possible. Si l'écran de présentation n'est pas de la même couleur, c'est que le cheat code est activé. Vous possédez alors des crédits infinis.
(Rawaz Jean Pierre)

MEGADRIVE

ALTERED BEAST
Il existe un truc pour aller au stage voulu. Pour l'utiliser, il faut d'abord attendre la page de présentation, appuyez simultanément sur le bouton B et sur le bouton Start. Alors plusieurs options apparaissent à l'écran. Mettez le curseur sur l'option Round. Choississez votre niveau, puis, appuyez sur Start en attendant de nouveau la page de présentation. Appuyez maintenant sur le bouton A et Start, voilà le tour est joué.
(Sonnet Frédéric)

LAST BATTLE
Lorsque vous avez passé un stage et que vous avez perdu. Appuyez sur les boutons A, B, C et Start en même temps, vous recommencerez à ce Stage précis.
(Rousse Benjamin)

AFTER BURNER II
Quand le message Push Start, appuyez sur A, B, C en même temps ainsi que sur Start. Vous pouvez maintenant choisir votre Stage.
(Rousse Benjamin)

JEUX CRACK

Il y a un supplément Spécial Consoles, il n'y a pas de raison qu'il n'y ait pas un "Jeux... Crack" spécial consoles aussi, non? Eh bien le voilà. Avec plein de trucs complètement géniaux, sans vouloir me vanter. Bande de bidouilleurs, vous aimez ça, hein?

LYNX

BLUE LIGHTNING
Voici la liste complètes des codes qui vous permettront de finir ce jeu carrément dément.
AAAA: niveau 1
PLAN: nivaeu 2
ALFA: niveau 3
BELL: niveau 4
NINE: niveau 5
LOCK: niveau 6
HAND: niveau 7
FLEA: niveau 8
LIFE: niveau 9
(Pellissier Florent)

ELECTRO COP
Et encore un peu de code, vous aimez ça, hein! Alors voilà: Au niveau 1, le code de la première porte est 2473, celui de la seconde est 9874, et de la troisième est 8743. Au niveau 2, le code de la seule porte est 3287. Au niveau 3, il y a 4 portes, les codes sont respectivement: 9284, 7210, 3936, 8294. Le code de la porte au niveau 4 est: 0394, celui de la porte du niveau 7 est: 6021 et celui du niveau 11: est 0293. Vous avez pigé... Alors c'est parfait.
(Boyer Marc)

GAME BOY

CASTLEVANIA ADVENTURE
Ce jeu est bourré de pièces secrètes. Par exemple: à droite du premier tronc d'arbre coupé en deux (au premier niveau), continuez à monter à la corde, vous traverserez le mur de brique Set découvrirez une salle pleine de pièces et d'armes supplémentaires.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits. En ce qui concerne leur maniement, il faut se référer à leur documentation car ils sont trop nombreux surtout dans le domaine public pour que l'on puisse faire un inventaire clair et précis. Mais on va quand même vous donner les noms de ceux que l'on utilise le plus fréquemment dans cette rubrique : DISCO-SCOPIE d'ESAT SOFTWARE et SMARTDISK.
(test de ce logiciel paru dans JOYSTICK numéro 3).

METHODE D' UTILISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidement différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.*

** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*

BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer   par
C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(opera-
tion);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

UTILISATION DU BLOCK EDITOR V1.0

Vous vous procurez Le GFA 3.0. Vous tapez le listing, et le sauvegardez sur une disquette vierge que vous aurez formaté auparavant avec le bouton 'Save' en haut à gauche de l'écran. A chaque fois que vous voudrez utiliser un des trainers, vous chargez Ce listing, et rajoutez le trainer à la fin. Vous sauvegardez le tout sous un nouveau nom. Faites 'Run' et suivez les instructions données à l'écran.

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... ...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS CD:

100% A D'OR	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
DRIVERS	149/199
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
LA COLLECTION CPC	160/225
LES BARBARES	149/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
LES FANATIQUES	ND/245
LES JUSTICIERS	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199

A.M.C.	125/175
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
BARD'S TALE	65/95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BEACH VOLLEY	95/145
BLACK TIGER	99/149
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CABAL	99/149
CAPTAIN TRUENO	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
CASTLE MASTER (VF)	109/169
CHASE HQ	95/145
CHUCK YEAGER AFT	95/145
CRACK DOWN	95/145
CYBERBALL	99/149
DAN DARE 3	95/145
DEFENDER OF THE EARTH	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON 2	95/145
E-MOTION	105/145
ESCAPE FROM THE PLANET	95/145
ETRANGES AFFAIRES	ND/220
GHOSTBUSTERS 2	99/139
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GREAT COURTS	145/195
GUNSHIP	175/225
HAMMERFIST	95/145
HARD DRIVIN'	89/139
HARRICANA	149/199
HEAVY METAL	95/145
HOT ROD	95/145
IMPOSSAMOLE	95/145
INDY THE LAST CRUS. (ARC.)	95/145
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
KICK OFF	129/169
KLAX	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	ND/195
LIVINGSTONE 2	129/169
LODE RUNNER	145/195
MANCHESTER UNITED	129/169
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	95/145
OPERATION THUNDERBOLT	99/139
P 47 THUNDERBOLT	95/145
PINBALL MAGIC	145/195
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SECRET AGENT	95/145
SHADOW WARRIORS	95/145
SONIC BOOM	99/149
STORMLORD 2	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
THE CYCLES	99/169
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
TURBO OUT RUN	99/149
TURRICAN	95/145
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145
X-OUT	95/145

COMMODORE 64

COMPILATION :

100% DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK	225/269
COIN OP HITS	125/159
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYN. (INCROWD)	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/165
THE STORY SO FAR VOL 2	160/195
THE STORY SO FAR VOL 4	160/195
THRILL TIME GOLD 2	145/189
THRILL TIME PLATINIUM	145/189

AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALE 2	ND/245
BARD'S TALE 3	ND/245
BARD'S TALE	65/95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BATTLECHESS	ND/145
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180
CHAMPION OF KRYNN	ND/249
CHASE HQ	95/149
CHUCK YEAGER AFT	99/189
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
CYBERBALL	109/169
DRAGON NINJA	95/145
DRAGON SPIRIT	125/165
DRAGON'S WAR	ND/225
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
FIENDISH FREDDY'S	ND/160
FIGHTING SOCCER	145/185
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/590
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HAMMERFIST	ND/169
HARD DRIVIN'	110/159
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
HOT ROD	95/145
INDY (ARCADE)	115/169
KICK OFF	140/195
KLAX	99/149
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
P47 THUNDERBOLT	120/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SCRAMBLE SPIRIT	95/145
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHOOT'EM UP CONSTR. KIT	195/245
SOCCER MICROPROSE	165/225
SONIC BOOM	110/160
SPACE HARRIER 2	99/149
SPACE ROGUE	ND/245
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
WEIRD DREAMS	110/149
WILD STREET	120/160
WINDWALKER	ND/245

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :

AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245

BLOCK OUT	345
BLOOD MONEY	249
BOMBER	349
CARRIER COMMAND	345
CASTLE MASTER (VF)	295
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CODENAME ICEMAN	445
COLONEL BEQUEST	445
COLORADO	265
CONQUEROR	260
CONQUEST OF CAMELOT	445
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DRAGON'S WAR	295
DRAKKHEN	260
E-MOTION	245
EAGLE'S RIDER	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EXPLORA 2	295
F19 (MICROPROSE)	385
F29 RETALIATOR	249
FEARY TALES ADVENTURE	395
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FORGOTTEN WORLDS	245
FULL METAL PLANET	260
GHOST'N GOBLINS	279
GHOSTBUSTERS 2	329
GREAT COURTS	269
GUNBOAT	225
GUNSHIP	285
HARD DRIVIN'	245
HARPOON	295
HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	269
INTER. SOCCER CHALLENGE	249
ITALY 90	249
KICK OFF 2	249
KLAX	245
LA LEGENDE DE SRAM	260
LEISURE SUIT LARRY 3	365
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LODE RUNNER	195
LOOM	295
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MANIAC MANSION	289
MICROPROSE SOCCER	245
NORD ET SUD	259
PC GLOBE	485
PIPE MANIA	269
PIRATES	295
POPULOUS DATA DISK	89
POPULOUS	245
RINGS OF MEDUSA	295
SHERMAN M4	245
SHINOBI	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
SPACE HARRIER 2	245
STREET ROD	295
STRIDER	245
STUNT CAR RACER	249
TEST DRIVE 2	245
TV SPORT FOOTBALL	295
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
ULTIMATE GOLF	249
VETTE	295
WOLFPACK	325
XENOMORPH	295

MATERIEL

ATARI ST

520 STE	3490
520 STE + ECRAN MONO SM124	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE + ECRAN MONO SM124	5490
1040 STE + ECRAN COULEUR	6490
PORTFOLIO	2290
DISQ. DUR 30 MEGA ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3''5 DF	990

AMIGA :

AMIGA 500	3690
ECRAN COULEUR 1084 P	2500
CABLE PERITEL	150
EXTEN. 512 KO + HORLOGE (A501)	990
LECTEUR EXTERNE 3''5	990

IMPRIMANTES :

STAR LC10 II	1990
STAR LC10 COULEUR	2490
STAR LC 24/10	3290

JOYSTICKS :

QUICKJOY II +	69
QUICKJOY II	89
QUICKJOY III	129
SPEEDKING KONIX	105
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
SPEEDKING KONIX PC	245

DISQUETTES VIERGES :

3''5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3''5 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5''1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3'' CF2, LES 10	190

SPECTRUM

COMPILATIONS :

100 % DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX)	225
COIN OP HITS	160
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
HISTORY IN THE MAKING	249
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
THE STORY SO FAR VOL 4	160
TOP 10 COLLECTION	120
WINNERS	180

AIRBORN RANGER	120
ALTERED BEAST	160
BATMAN (LE FILM)	120
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DRAGON	95
DRAGON NINJA	95
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
RUNNING MAN	120
SILKWORM	120
SPIDERMAN	120
STORMLORD	95
STRIDER	95
SUPER SCRAMBLE	95
TURBO OUT RUN	120
VIGILANTE	95
WILD STREET	120

SPECIAL JUIN

LA FORCE DE LA MICRO
DANS LES MAGASINS COCONUT
DES JEUX A 50 F
40 F
30 F

LUKINO

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :	
5 STARS OCEAN	245
ALL TIME FAVOURITES	295
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FLIGHT COMMAND	325
LES BEST D'US GOLD	295
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
TRIAD VOL 3	289
A.M.C	225
ADDIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	249
AFTER THE WAR	195
ATOMIX	195
B.A.T	349
BATTLE OF BRITAIN	245
BLACK TIGER	199
BLUE ANGELS (ACCOLADE)	249
BOMBER	289
CABAL	195
CARTHAGE	245
CASTLE MASTER (VF)	249
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
CHAOS STRIKE BACK	225
CHASE HQ	195
CHESS PLAYER 2150	289
CLOUD KINGDOMS	249
CODEMANE ICEMAN	445
COLORADO	245
COMBO RACER	199
CONQUEST OF CAMELOT	345
CRACK DOWN	195
CYBERBALL	199
DAN DARE 3	195
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON'S FIGHT	285
DRAGON'S LAIR	445
DRAKKHEN	260
DYTER 07	195
E-MOTION	195
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	285
FALCON MISSION	195
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIGADE	295
FIRE BRIMSTONE	249
FLIGHT SIMULATOR II. VF	345
GHOST'N GOBLINS	199
GHOULS'N GHOSTS	195
GRAVITY	245
GREAT COURTS	245
HAMMERFIST	245
HARD DRIVIN'	195
HARRICANA	245
HEAVY METAL	195
HEROES QUEST	345
IMPOSSAMOLE	195
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTER. SOCCER CHALLENGE	249
IRON LORD	285
ITALY 90	195
IVANOHE	195
JACK NICKLAUS GOLF	245
JUMPING JACK SON	225
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KICK OFF	245
KID GLOVES	245
KLAX	195
LAST NINJA 2	245
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOST DUTCHMAN MINE	195
LOST PATROL	249
MANCHESTER UNITED	245
MANIAC MANSION	249
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	295
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR STF	199
OPERATION STEALTH	295
OPERATION THUNDERBOLT	195
PINBALL MAGIC	195
PIPE MANIA	269
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
POPULOUS	225
POPULUS DATA DISK	95
POWERBOAT	249
RAINBOW ISLAND	195
RINGS OF MEDUSA	295
ROCKSTAR	285
SHADOW WARRIORS	195
SHERMAN M4	245
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SKIDZ	199
SONIC BOOM	245
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER 2	195
STARLIGHT	245
TENNIS CUP	245
TOWER OF BABEL	249
TURRICAN	295
TV SPORT BASKETBALL	289
ULTIMA 5	275
ULTIMATE GOLF	245
VENDETTA	245
WARHEAD	245
WORLD CUP SOCCER 90	199
X OUT	195
XENOMORPH	269

AMIGA

ALL TIME FAVOURITES	295
FLIGHT COMMAND	325
LES BEST D'US GOLD	345
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
MAGNUM 4	295
688 ATTACK SUB	245
ADDIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	249
AFTER THE WAR	245
ATOMIX	195
BATTLE OF BRITAIN	295
BATTLE SQUADRON	285
BLACK TIGER	245
BLOCK OUT	249
BLUE ANGELS (ACCOLADE)	249
BOMBER	295
CABAL	245
CARTHAGE	245
CASTLE MASTER (VF)	269
CHAMBERS OF SHAOLIN	260
CHAMPION OF KRYNN	295
CHASE H.Q	245
CHESS PLAYER 2150	289
CLOUD KINGDOMS	249
COLORADO	245
COMBO RACER	245
CONQUEROR	245
CRACK DOWN	249
DAN DARE 3	195
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON'S FIGHT	289
DRAGON'S LAIR 2	445
DRAKKHEN	260
DUNGEON MASTER (VF)	295
DYTER 07	245
E-MOTION	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
F 29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION	195
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIMSTONE	249
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335
FULL METAL PLANET	260
GHOST'N GOBLINS	245
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS'N GHOSTS	245
GRAVITY	245
GREAT COURTS	245
HAMMERFIST	245
HARRICANA	245
HEAVY METAL	245
HEROES QUEST	345
IMPFRIUM	249
IMPOSSAMOLE	195
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTER. SOCCER CHALLENGE	249
IRON LORD	285
ITALY 90	249
IVANHOE	245
JACK NICKLAUS GOLF	245
JUMPING JACK SON	245
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KICK OFF	245
KID GLOVES	245
KLAX	195
KNIGHTS OF CRYSTALLION	295
LAST NINJA 2	245
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOST DUTCHMAN MINE	245
LOST PATROL	245
MANCHESTER UNITED	295
MANIAC MANSION	285
MAUPITI ISLAND	289
MIDWINTER	295
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	195
OPERATION STEALTH	295
OPERATION THUNDERBOLT	245
PINBALL MAGIC	195
PIPE MANIA	269
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
RAINBOW ISLAND	245
RINGS OF MEDUSA	295
ROCKSTAR	285
SHADOW WARRIORS	249
SHERMAN M4	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SONIC BOOM	249
SPACE HARRIER 2	195
STAR TREK 5	295
STARBLADE	249
STARFLIGHT	245
TENNIS CUP	245
TEST DRIVE 2	285
THIRD COURRIER	190
TOWER OF BABEL	245
TURRICAN	295
TV SPORTS BASKETBALL	249
ULTIMA 5	295
UNREAL	295
VENDETTA	245
WARHEAD	245
WINGS	295
WORLD CUP SOCCER 90	199
X-OUT	195
XENOMORPH	245
ZOMBI	245

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
a adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT INFORMATIQUE

NOM ____________
ADRESSE ____________
VILLE ____________ CODE POSTAL ____________
Tél ____________



Date d'expiration — / —
Signature:

JOY 6

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F
Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :**	

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

SONIC BOOM (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' SONIC BOOM Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
' Pendant le jeu : F1: petits vaisseaux suplementaires      F2: immortel on/off        F3: niveau suivant
DATA 7755,"Sonic Boom",1,"mode special"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØ1cØØ,ØØØØØØ4a,ØØØ2,ff,ff,ØØ,ØØ,*
```

THE TOYOTTES (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' THE TOYOTTES Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 9289Ø,'The Toyottes",2,"energie illimitee","vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØbØØØ,ØØØØØØ8c,ØØØ4,4e,71,4e,71,53,6c,a6,7e
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØb2ØØ,ØØØØØ18Ø,ØØØ4,4e,71,4e,71,53,6c,a6,8Ø,*
```

SUPER CARS (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' SUPER CARS Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 4866,"Super Cars",1,"5ØØ.ØØØ de credits"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ4,ØØØ4,Ø3,74,Ø8,76,47,73,99,af,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØa2,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø3,18,4e,f9,ØØ,Ø7
DATA      Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ3bc,ØØØe
DATA 33,fc,6Ø,Ø2,ØØ,Ø7,df,24,4e,f9,ØØ,Ø7,6c,ØØ,3d,7c,7f,ff,ØØ,9a,3d,7c,Øf,ØØ,Ø1,8Ø,6Ø,f8,*
```

KID GLOVES (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' KID GLOVES Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 5Ø82,"Kid Gloves",1,"vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ4,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ4,ØØØ4,Øc,2d,61,7e,56,22,dØ,b4,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ38,ØØØ2,Ø4,ØØ,Ø3,18
DATA      Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ162,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø1,fc,4e,f9,ØØ,ØØ,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ36Ø,ØØ1a
DATA 21,fc,4e,f8,Ø7,26,11,be,4e,f8,Ø8,ØØ,33,fc,4e,71,ØØ,Ø1,a7,Ø6,4e,f9
DATA ØØ,Ø1,4c.Ø8,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,*
```

BLACK TIGER (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'    BLACK TIGER Trainer (c) 199Ø JOYSTICK
DATA 15199,"BLACK TIGER",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ38ØØ,ØØØØØ18a,ØØØ2,6Ø,86,66,86,*
```

CRACKDOWN (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' CRACKDOWN Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 5253,"Crackdown",1,"vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ4,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ4,ØØØ4,8b,ec,4f,fa,aØ,af,8c,8Ø,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ44,ØØØ2,Ø4,ØØ,Ø2,ef
DATA      Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØbØ,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø2,9Ø,4e,f8,Ø5,ØØ,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ342,ØØ16
DATA 2Ø,3c,4e,71,4e,71,21,cØ,3b,8Ø,21,cØ,3b,9e,21,cØ,54,2a,4e,f8,Ø5,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,*
```

GHOULS'N'GHOSTS (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'    GHOULS'N GHOSTS Trainer ; (c) Joystick 199Ø
DATA 1566858,"GHOULS'N'GHOSTS",2,"le temps illimite","les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØ5fØØØ,ØØØØØ1d4,ØØØ6,4E,71,4e,71,4e,71,53,39,ØØ,Ø1,ce,Ø1
DATA      Ø,ØØ5fØØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,36,f2,2f,1Ø,b2,9a,7d,8Ø
DATA ØØØ2,Ø,ØØ5FcØØ,ØØØØØ178,ØØØ6,4E,71,4e,71,4e,71,53,39,ØØ,Ø2,5f,2Ø
DATA      Ø,ØØ5fcØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,4Ø,88,12,43,2b,11,6Ø,b2,*
```

SIM CITY

Enfoncez la touche SHIFT et tapez FUND . Le pot augmentera de 10 000 dollars à chaque fois. Après avoir utilisé ce truc plusieurs fois, un tremblement de terre aura lieu, alors amassez un maximum avant de reconstruire.
(Sylvain DEMANET)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Apuyez sur une lettre quelconque autemps de fois que vous le pouvez, vous commencerez alors la partie avec six lignes au lieu d'une seule.
(Sylvain DEMANET)

X OUT

Munissez votre vaisseau du plus puissant laser qui soit, et au moment où vous approchez du monstre de fin du premier tableau, positionnez-le vers l'arrière milieu de l'écran (à l'opposé), mettez alors le joystick en autofire et observez.
(Sylvain DEMANET)

SUPER WONDERBOY

Localisez la porte qui se situe à la fin du tableau ou se trouve le nasty, et restez devant, larguez une bombe, une boule de feu ou n'importe quoi et enfoncez la barre espace. Une fois à l'intérieur, l'ennemi mourra, vous laissant libre de vous emparer des Spondoolics.
(Sylvain DEMANET)

DRIVING FORCE

Lorsque le tableau du menu principal apparaît, cliquez sur les deux 'i' du mot 'drivin'. Commencez alors le jeu normalement, et vous remarquerez que vôtre véhicule peut sortir de la piste, bien qu'il soit possible de vous scratcher sur les objets qui jalonnent cette zone.
(Sylvain DEMANET)

AFTER THE WAR

Durant le premier tableau, pressez les touches ALT , B, et 1 en même temps, et vous obtiendrez temps et énergie illimités. Au second tableau, enfoncez les touches ALT, M et 1 toujours en même temps pour obtenir la même chose. Et si vous souhaitez ne pas tricher mais arriver néanmoins dans la moitié du soft, sachez que le code d'entrée est 101069.
(Sylvain DEMANET)

OPERATION THUNDERBOLT

Si vous en avez marre de vous faire descendre par les terroristes juste au moment où l'action commence à devenir intéressante, faites comme suit:
jouez durant tout le premier tableau jusqu'à obtenir 50,000 points, et lorsque la partie se terminera, ne continuez pas. La table des high scores apparaîtra alors, entrez y WIGAN NINJA ,et vous passerez en cheat mode.
Vous ne serez pas immortel, mais en pressant F8 vouspourrez sauter des tableaux. Attention: assurez vous que vous avez secouru au moins un otage.
(Sylvain DEMANET)

P 47

Allez sur la table des high scores, et au lieu d'entrer vôtre nom, tapez ZEBEDEE. Maintenant commencez la partie de nouveau, et pressez F1 afin d'obtenir des vies supplémentaires, et F2 pour sauter un tableau.
(Sylvain DEMANET)

PIPEMANIA

Voici les codes : Ball, Blob, Wild, Dock, Grip et Ooze. Il ne sont pas classé dans un ordre particulier, mais ils devraient vous emmener au moins jusqu'a la moitié du soft.APB

Lorsque l'écran de présentation apparaît, poussez le stick en avant et faites feu. Le jeu commencera alors au sixième jour.
(Sylvain DEMANET)

BEVERLY HILLS COP

Après la table des high scores, choisissez l'option de difficulté, puis tapez MELLIE, ce qui vous fera accéder à...surprise!
(Sylvain DEMANET)

DENARIS

Pressez Z après la partie de sélection, puis connectez la souris dans le port d'entrée, et tenez enfoncé le bouton droit de la souris pendant que le reste du soft se charge. Vous voilà dans le cheat mode.
(Sylvain DEMANET)

SPACE ACE

Mettez le soft en pause durant la partie et tapez 'DODEMODEXTER' et le jeu se jouera de lui-même comme un énorme dessin animé..
(Sylvain DEMANET)

NEW ZEALAND STORY

TABLEAU 1,1: A la fin de ce tableau se trouvent trois plates-formes. Placez vous sur la plus haute et faites feu à gauche tout en sautant. Un (téléporteur) apparaîtra alors.

TABLEAU 1,2: : Sautez deux tableaux au début et tirez à gauche afin d'obtenir un autre téléporteur.

TABLEAU 1,3: : Procurez vous un ballon, allez en haut et à droite, puis en bas, en restant à côté du mur de gauche.

TABLEAU 1,4: Passez dans l'eau et en haut jusqu'à atteindre une plate-forme munie de deux lettres. Allez alors à gauche tout en tirant afin de déclencher l'ouverture d'un autre téléporteur.

BOMBER

Lorsqu'un avion ennemi vous poursuit, ralentissez votre vitesse a 4 ou 5, appuyez sur la touche F4 (vous verrez où se trouve l'avion ennemi). Au moment où il est juste derrière vous, remettez tous les gaz, et quand il passe audessus de votre avion, appuyez sur la touche de votre joystick, l'avion sautera.
(TASSIN Jean-Christophe).

CONTINENTAL CIRCUS

Au départ, lorsque la première lumière verte s'allume, pousser une fois le joystick vers l'avant. Lorsque la seconde lumière verte s'allume, le pousser deux fois. Lorsque enfin la lumière rouge s'allume, garder le joystick poussé vers l'avant. Ce petit truc vous fera démarrer à 98 Km/h. Vous n'aurez plus qu'à appuyer sur le bouton pour changer de vitesse. Que de secondes gagnées.
(HASSLER Grégoire).

GAGNEZ 50 F. EN PROFITANT DE TOUS LES AVANTAGES JOYSTICK

ABONNEZ-VOUS!

1 an 10 Numéros 200 F au lieu de 250 F

VOS AVANTAGES

REDUCTION

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros 200 F. au lieu de 250 F. Vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, le jour de sa sortie, sans vous déplacer, sans risquer de ne plus en trouver chez votre marchand de journaux...

CADEAU

Chaque mois, 10 ABONNES seront tirés au sort et recevront un soft pour leur bécane. Un abonné ne pourra gagner qu'une fois pendant la periode de son abonnement. Vous ferez paraître vos PETITES ANNONCES, à moitié prix.
(Actuellement 25f. au lieu de 50f.)

PRIVILEGE

Vous recevrez un dessin, serie limitée, de Bruno BELLAMY dédicacé à votre prénom.

MINITEL

JOYSTICK offre à chaque abonné, 60 minutes en 3614 sur son serveur (le prix de la connexion varie entre 10 et 20 f. l'heure) Si vous n'avez pas de
minitel, vous pouvez offrir ces 60 mn, à un de vos copains.

CLUB

Vous ferez partie du CLUB des ABONNES, et de ce fait, vous serez consultés à chaque grande occasion, pour donner votre avis

ILS ONT GAGNÉ UN SOFT POUR LEUR ORDINATEUR

AVRAIN Nathaël
BROSI Raphaël
COTTON Johan
DESBRUS Benoît
DUPUIS David
FEUILLET Camille
GALICHET Olivier
ISCHARD Philippe
LETONDAL Damien
LEVIEUX Sébastien

LES ABONNES DE JOYSTICK SONT LES ROIS

N'ATTENDEZ PAS.... ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI !!!

BON DE COMMANDE JOYSTICK

☐ **OUI !** Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement à JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F.pour mon abonnement
JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 mn EN 3614 le PSEUDO ....
(ATTENTION, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK)

☐ **Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK Hebdo:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	H.S.	

10 f. par exemplaire et 30 f. pour le Hors série (ENTOUREZ LES NUMEROS CHOISIS DANS LE TABLEAU CI-DESSUS)
Total :

☐ **Je veux commander les ANCIENS NUMEROS DE JOYSTICK Mensuel** au prix de 25 f. par exemplaire (frais d'expédition compris)

N°1	N°2	N°3	N°4	N°5

JE JOINS UN CHEQUE DE ....F A L'ORDRE DE JOYSTICK
53 Avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE La DEFENSE

NOM ____________________ PRENOM ____________________
AGE __________ ORDINATEUR __________ ☐ dk ☐ k7
ADRESSE ____
____
Code Postal |_|_|_|_|_| VILLE ____________________
Avez vous un minitel ? ☐ OUI ☐ NON

GHOULS'N GHOSTS

Pour avoir du temps illimité, prenez un éditeur de secteur et rechercher les octets : 5339 ØØØ1 ceØ1 et remplacez-les par les octets : 4e71 4e71 4e71. Pour avoir les vies illimitées, recherchez : 5339 ØØØ2 5f2Ø et remplacez les par : 4e71 4e71 4e71. Attention, si l'éditeur de secteur vous demande s'il doit recalculer le checksum, dites OUI. Sinon faites le.
(Christophe Paris)

THE TOYOTTES

Pour avoir de l'énergie illimitée, prenez un éditeur de secteur et rechercher les octets : 536c a67e et remplacez les par les octets : 4e71 4e71. Pour avoir les vies illimitées, recherchez : 536c a68Ø et remplacez les par : 4e71 4e71.
(Christophe Paris)

BLACK TIGER

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et recherchez au bloc 28 les octets : 6686 et remplacez les par : 6Ø86.
(Christophe Paris)

SONIC BOOM

Pour le mode spécial, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets au bloc 14 à partir du 74ème octet : ØØØØ et remplacez le par les octets : ffff. Maintenant pendant le jeu vous bénéficirez des touches:
F1: petits vaisseaux suplementaires
F2: immortel on/off
F3: niveau suivant
(Christophe Paris)

GRAND PRIX MASTER

Pour avoir des motos infinies, prendre un éditeur se secteur et rechercher en héxadécimal les octets : 5379 ØØØØ DAAA et remplacer les par les octets : 4E71 4E71 4E71. Si vous avez des problèmes de qualification, rechercher les octets : 3Ø39 ØØØØ DA3E CØ4Ø et remplacer les par les octets : 33FC ØØØØ ØØØØ DA3E 6Ø7C (ce n'est pas grave si cela vous parait bizarre mais c'est normal...ne vous en faites pas...).
(David Gil)

E-MOTION

Lorsque la page de presentation apparait tapez 'MOONUNIT'
au clavier. Ce cheat mode vous offre les possibilites suivantes
dans le jeu :
(en appuyant sur les touche de fonctions)
'F1' on passe au level suivant
'F2' on revient au level précédant
'F3' on avance de 1Ø levels
'F4' on revient de 1Ø levels
'F5' perte d'une vie
(Christophe PARIS)

GHOSTBUSTERS II

Pour ramasser le liquide vert, il faut prendre les deux réservoirs situés: à gauche tout au début, à droite tout à la fin. Il faut ensuite se balancer au dessus du liquide.
(LECOCQ Olivier).

AXEL'S MAGIC HAMMER

Au 1er niveau, 9è écran, (l'éspèce de bosse). Placez-vous à sa droite, puis sautez en diagonale à gauche. Vous pénétrerez à l'intérieur.Toujours au 1er niveau, 11è écran. Placez-vous entre les deux colonnes accollées et la troisième, puis tirez le joystick vers le bas. Vous accéderez à une salle cochée.
(FLEURY Benjamin).

IRON LORD

Je me suis aperçu que, pour gagner au bras de fer, il suffisait de brancher la souris sur le port du joystick et la bouger de droite à gauche.
(GOURAT Raymond).

KICK OFF

En championnat international, il faut choisir l'équipe russe (celle-ci est la plus rapide).
(FEUILLET Emmanuel)

NINJA WARRIOR

Au premier niveau, lorsque les bossus arrivent, mettez-vous complètement à droite de l'écran, restez appuyé sur le bouton pour éviter leurs coups puis revenez à droite de l'écran. Repétez cette opération sur tout le tableau. Vous serez ainsi en mesure de le finir sans que les autres guerriers vous attaquent! Faites pareil dans les autres niveaux. Cependant avec les ninjas, seul les militaires verts seront supprimés à chaque tableau. Lorsque les hommes chauve-souris où les chiens vous attaquent, restez appuyé sur le bouton et vous ne perdrez pas d'énergie.
(MORANGE Wilfried).

ELITE

Lorsque l'on vous demandera le premier mot code du manuel, tapez 'SARA' suivi d' 'ENTER'. Tapez ensuite le véritable mot lors de la seconde demande. Maintenant, à n'importe quel endroit du soft, le fait de presser la touche '' vous fera accéder au cheat mode. On vous demandera un 'two digit byte' puis une 'two digit value'.*
Utilisez les suivantes: 18 - FF (un max de blé!!!), 24-Ø1 (système ECM) 2F-Ø1 (bombe énergétique), 32-Ø1 ('Docking Computer = ordinateur d'alunissage), 38.Ø1 (laser militaire), et 3F-Ø1. ESC vous fera revenir dans le jeu.

GHOULS 'N' GHOSTS

- Sachez que si vous perdez votre armure et qu'un coffre magique se trouve à proximité, ouvrez-le et vous serez transformé en canard par un magicien maléfique. Evitez tous les Ghouls et lorsque vous vous retransformerez, vous disposerez à nouveau de votre armure! Les contenus des coffres sont toujours les mêmes: une arme ou un magicien.

- Il vaut mieux user modérément de la magie, car cela prend un temps précieux de se ressourcer en "POWER", et d'ailleurs, les effets n'en sont pas toujours concluants. La Magie qui sert à créer le Clone d'Arthur (lorsqu'il est armé d'une dague) est utile en cas de grâve attaque (vous disposez alors d'une double puissance de feu), mais les rayons électriques à trois directions utilisés avec la lance sont les plus intéressants.

ROGER RABBIT

Le temps illimité à la 2ème partie en appuyant sur pause dès que Roger entre en scène. (BRAND Nicolas).

JEUX... CRACK
SOLUCE

IRON LORD

C'est pas parce que le soft est sorti avec quelques années de retard, que Joystick doit faire la même chose!!!

Avant toute chose, il faut avoir parcouru l'ensemble du territoire et discuté avec tous les personnages. De plus, après chaque nouvel événement il faudra, lors de la rencontre avec un personnage, le questionner à nouveau. Lorsque l'on veut discuter avec un personnage, il ne faut pas hésiter à épuiser toutes les ressources de l'option "discussion".

A certains moments, vous en viendrez à manquer d'argent. Une seule solution fiable: les dés. Il faut donc acheter les dés pipés chez le marchand et jouer dans le tripot. A chaque fois que vous arrivez face au riche capitaine et que vous misez une somme raisonnable, vous êtes presque sûr de gagner. Mais attention: le hasard n'intervient presque pas dans le résultat des dés, c'est l'ordinateur qui tient le rôle le plus important. Pour réussir plus facilement des combats, il faut acheter le talisman du meunier contre 200 pièces d'or.

La réussite de votre quête dépend de trois événements majeurs:

** Le tir à l'arc: après avoir remporté la coupe (si, si, c'est possible...), il faut l'offrir à l'herboriste. Discutez jusqu'à ce qu'il accepte de vous confier une armée et de vous fabriquer un contrepoison (uniquement après que le moine vous ait raconté ses malheurs).*

Lorsque l'on a le contrepoison, le donner au moine et discuter jusqu'à ce qu'il offre son armée et qu'il promette de parler de vous au templier.

**Le bras de fer (dans la maison de jeu): après avoir battu les neuf adversaires, aller draguer la serveuse. Discuter jusqu'à ce qu'elle vous remette son pendentif. Rencontrer ensuite le mercenaire et lui donner le pendentif. Lui demander de l'aide jusqu'à ce qu'il accepte d'en discuter avec le chef des mercenaires. Si vous parlez avec le marchand de son problème (le vol d'un collier), demandez au mercenaire de vous vendre le collier... et achetez-le. Donner le collier au marchand, et demandez-lui s'il n'a pas quelque chose qui pourrait satisfaire le chef des mercenaires. Achetez l'armure et donnez-la au mercenaire.*

Discutez jusqu'à ce qu'il vous promette le commandement des troupes mercenaires.

**La mort de 5 assassins: elle vous permet d'impressionner l'aubergiste.*

Demandez-lui le commandement des troupes de sa guilde et de payer le meunier (si toutefois celui-ci vous a dit que l'aubergiste refusait de la payer). Aller voir le moine, lui demander de vendre son vin à l'aubergiste. Retourner voir l'aubergiste, lui annoncer que le moine accepte de lui vendre son vin et lui demander de vous confie la milice de la guilde.

Retourner voir le meunier et lui demander s'il accepte de monter une armée paysanne sous vos ordres.

Une fois arrivé à ce stade, il est possible d'obtenir plus d'aide en allant voir le templier et en lui demandant ses armées.

Reste la phase finale: le combat. Il faut donc déclarer la guerre (sauvegardez auparavant votre partie...). Pour gagner facilement le combat mettez 5 troupes à gauche et 4 à droite, en en mettant au moins 3 de front. Ne pas trop déplacer les troupes, et attendre d'avoir récupéré toute l'énergie vitale avant d'attaquer. Lors d'une attaque, disposer les troupes de manière à pouvoir lancer plusieurs armées à l'offensive en même temps, ce qui limite considérablement les pertes et augmente le pouvoir d'attaque.

La victoire finale est entre vos mains...

2ème partie:
Le labyrinthe.

Il y a 6 labyrinthes différents à parcourir. Pour passer au labyrinthe suivant, il suffit de trouver une flèche orientée vers le bas, les flèches orientées vers le haut conduisant au labyrinthe précédent. Entre chaque labyrinthe se trouve une petite séquence d'arcade où il faut détruire tous les êtres volants, en évitant au maximum de se faire toucher par les gouttes acides. La partie est finie lorsque le curseur de vie (qui décroît avec le temps) a rejoint celui des gouttes acides (jaune). Mais je ne vais tout de même pas faire un plan, non? Vous ne vous perdez plus, à votre âge!

(KLINGER WERNER).

JOYSTICK SECOURS
53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

QUESTIONS

Mission impossible..?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez-nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

RAMBO III
Mehdi. Q.60001
Par quel chemin peut on trouver l'hélicoptère après être sortie de la 1ère base (1er niveau), et enlever les mines.

ALEX KIDD HIGH-TECH WORLD 3
Un lecteur. Q.60002
Comment fait-on pour trouver tous les morceaux de la carte? Chez qui faut-il aller et dans quel ordre? Donnez-moi le code pour aller dans la forêt?

BLOODWYCH
Thor. Q.60003
Quel est le but du jeu? Que faire au début à part engager des hommes? Y a t-il des passages secrets?

BARBARIAN II
Cyrille. Q.60004
Comment tuer le monstre du 4è niveau? Faut-il un objet précis? Est-ce qu'il y a une tactique? Je n'arrive pas à l'approcher car les flaques me repoussent tout le temps. Pourrais-je avoir les vies infinies?

HARRICANA
Philippe. Q.60005
Peut-on rencontrer des ours? Les réservoirs sont-ils utiles? Quels sont les autres obstacles à part les arbres etc...?

SRAM
Olivier. Q.60006
Comment fait-on pour prendre l'oreille du loup-garou, de même pour l'écaille du serpent et le nénuphar (où se trouvent-ils)?

VENOM STRIKES BACK
David. Q.60007
Comment éviter ou tuer les grosses fusées?

BLOODWICH
Gérard. Q.60008
Où se trouvent les clés permettant de pénétrer dans les tours du chaos et du dragon?

AIGLE D'OR
Hervé. Q.60009
Peut-on ouvrir les coffres? Si oui comment? A quoi servent la corde, la lampe, la fiole de Jouvence et le pied de biche?

INDY
Bruno. Q.60010
Que faut-il faire après avoir passé les catacombes (je passe dans la bonne grotte). Après je suis complètement bloqué car j'arrive dans un endroit où je viens de la gauche, où c'est bouché à droite et il y a une corde qui descend, mais à chaque fois que je descends la corde, je suis désintégré. Pendant ce temps, j'entends une espèce de bruit répétitif. Est-ce un problème? (Et si je pouvais avoir des vies infinies)?

ZELDA
Nicolas. Q.60011
Damnation! Je sais où est l'épée magique, mais je n'arrive pas à la prendre?
J'ai trouvé l'entrée de tous les labyrinthes sauf celle du level 7.?

BATMAN
Marty. Q.60012
Je n'arrive pas à trouver une seule pièce de la batmobile? Par où faut-il aller? Il y a tellement d'issues? Y a t-il un moyen de mettre des vies infinies?

SPELLCASTER
Sébastien. Q.60013
Comment passer la pyramide après avoir trouvé les 2 portes et mis la pointe de la pyramide?

XENON II
Sébastien. Q.60014
Quelles armes me conseillez-vous pour le 2è niveau?

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Olivier. Q.60015
Comment peut-on ouvrir la porte de Julia? Et comment peut-on utiliser sont revolver.

RICK DANGEROUS
Nicolas. Q.60016
Au 2è niveau, en Egypte, je n'arrive pas à passer au dessus de 8 piques plantées par terre.?

ZELDA
Sébastien. Q.60017
Comment faire pour battre les chevaliers bleus ou rouges? Où trouver des coffrets de coeur? Où est l'épée magique? Où est la flèche d'argent?

IMPOSSIBLE MISSION II
Frédéric. Q.60018
Je n'arrive pas à trouver les codes? Pourquoi ne s'affichent-ils pas sur l'appareil? Que faut-il faire?

JACK THE NIPPER II
Hinault. Q.60019
Comment faire pour utiliser les objets? A quoi servent-ils? Contre qui les utiliser? Est-ce que la sarbacane existe sur Amstrad?

ELIMINATOR
Hinault. Q.60020
Quel est le mot de passe pour accéder au niveau supérieur sur Amstrad?

GUNSHIP
Un lecteur. Q.60021
Pourriez-vous m'indiquer les différents mots de passe pour pouvoir atterrir sur les bases en revenant d'une mission?

INDIANA JONES
Un lecteur. Q.60022
J'arrive tout juste à voir la croix dans le premier niveau, mais il m'est impossible de la prendre? Alors indiquez-moi le chemin pour y parvenir?

LES INCORRUPTIBLES
Jérôme. Q.60023
Comment avoir des vies infinies, temps infinis etc....?

NAVY MOVES
Un lecteur. Q.60024
Comment utilise-t'on l'ordinateur, pourriez-vous me dire qu'entrer quand il me demande: "mensye", que signifie: "submarino en superficie OK 4.O" et pour finir quel est le but de cette deuxième partie?

INDIANA JONES
Fabien. Q.60025
Comment avoir de l'énergie infinie quand on se bat contre les Allemands?

ALEX KIDD HIGH TECH WORLD
Patrice. Q.60026
Je souhaiterais avoir le code pour passer directement à la forêt sans passer par le château.?

ULTIMA V
Yvon. Q.60027
Comment quitter les alentours de la maison de "IOLO" au début du jeu?

TRACK AND FIELD II
Antoine. Q.60028
Quel est le code d'accès de la deuxième étape?

LE PASSAGER DU TEMPS
Stéphane. Q.60029
J'ai pris le circuit BZX neuf dans la boîte à lettres et la carte CPU, mais je n'arrive pas à remplacer le circuit BZX endommagé par le neuf?

THE UNTOUCHABLES
Benjamin. Q.60030
Dans le 5ème tableau, où faut-il placer le revolver pour tuer le type sans amocher l'otage?

VINDICATOR
Benjamin. Q.60031
Je voudrais connaître le code pour aller au 2ème tableau?

CAPTAIN AMERICA
Benjamin. Q.60032
Que faut-il faire dans les salles où il y a une machine, qu'une fois détruite laisse apparaître "CODE WORD".?

MIRACLE WARRIORS
Marc. Q.60033
J'ai trouvé mes deux compagnons : (Guy, Medi...), mais je n'arrive pas à trouver le dernier (Turo). Je sais où il se trouve, mais là on me dit qu'il est transformé en monstre. Comment faire?

ORPHEE
Nicolas. Q.60034
Après avoir pris la corde, la gourde, la grosse branche, je vais au sud puis je descends la falaise, je tue la sirène et je prend la harpe. Mais après que faut-il faire?

ORPHEE
Jean-Charles. Q.60035
Quelle phrase faut-il taper pour donner l'épée des morts vivants à Satan?

REPONSES

Vous êtes victorieux?

Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...

JOYSTEAM

INDY ADVENTURE

Getty. R.40022

Si tu as le manuel d'instruction tu peux faire décoller le biplan. Sinon une fois dans le zeppelin, reste devant la porte du "Radio" et attend qu'il sorte dès que Jones aura mis une pièce de monnaie dans la tasse et fera jouer le pianiste. Ouvre la porte puis la porte de l'armoire et ressort vite. Au second morceau de musique entre à nouveau, prend la clé anglaise, détruit la radio avec et sort vite. Ensuite utilise la clé sur le trou près de la porte et fait descendre l'échelle. Grimpe l'échelle et en évitant les gardes, va jusqu'au biplan. Celui-ci décollera tout seul, pas de problème.

KNIGHT FORCE

Un lecteur. R.40025

A l'époque de Versailles, pour passer, il faut tomber dans le trou, rester baissé et aller complètement à droite. Pour avoir l'amulette, il faut sauter le trou et tuer l'homme, tomber dans le trou et aller complètement à droite en se baissant. Il faudra tuer l'homme et ensuite un nain. Il faut maintenant aller à gauche et tuer 2 nains ensuite aller encore à droite en se baissant et tuer l'homme. Et voilà, l'amulette est à toi. Si tu vas tout le temps à droite, après être tombé dans le trou, il y aura l'antre du sorcier.

IRON LORD

Xavier. R.40019

Au jeu de dès, il est impossible de gagner beaucoup d'argent, mais au bras de fer avant de te mesurer aux divers adversaires, regarde leur point faible (en cliquant sur l'icône marqué de points d'interrogation). En utilisant cette tactique, tu auras malgré tout besoin de rapidité et d'endurance pour agiter le joystick, tu rencontreras un homme tirant la langue. A ce moment- là, pratique comme je l'ai indiqué et regarde à nouveau son visage. Il devra avoir cessé de tirer sa langue (signe de ruse). Recommence jusqu'à ce qu'il arrête (de tirer la langue). Pour tuer les assassins:

1- attends toujours qu'il entame son coup, dès qu'il l'aura amorcé, pousse ton joy. vers le haut, le héros déviera le coup porté.

2- ensuite ne cesse pas de donner des coups à tous les niveaux pour que l'assassin ne puisse riposter jusqu'à ce qu'il se fasse avoir. Et n'oublie pas de prendre des médicaments.

DRAKKHEN

Xavier. R.40021

Pour combattre et envoyer des sorts en même temps, procède comme suit:

-sélectionne avec le bouton "menu" le sort (en cliquant sur l'épée du héros pouvant lancer le sort)

-clique avec le bouton "sélection" sur l'icône de l'épée dans le cadre de droite. Ainsi les héros magiciens lanceront des sorts et les autres combattront.

RAMBO III

Thierry. R.20027

Pour passer le second niveau, il faut obligatoirement retrouver le colonel Trautman emprisonné dans le camp.

INDY

Renaud. R.40004

Sur la terrasse du café, allez jusqu'au couple d'amoureux et regardez la bouteille posée sur la table. Ramassez-la et remplissez-la d'eau à la fontaine, avant de retourner dans les catacombes par la bouche d'égout. Il faut trouver la grotte avec la torche, et utiliser la bouteille dessus. La boue ramollie, tirez sur la torche, veillez à avoir en votre possession le crochet que l'on trouve sur un squelette dans une autre grotte.

INDY

Renaud. R.40022

Pour s'en sortir dans les couloirs du Zeppelin, il faut monter le plus haut possible, et au deuxième étage, il faut trouver le chemin pour aller le plus vers la droite. Redescends alors jusqu'au niveau du début, et tu trouveras obligatoirement l'unique échelle qui descend au biplan. Sache qu'il n'est pas utile d'avoir lu le manuel pour le piloter.

SRAM II

Fabrice. R.40015

Pour passer la porte des archers, il faut au premier écran, prendre une torche, puis aller à la porte des archers et brûler la porte. Après être entré, aller dans la salle gauche, la fouiller puis prendre le parchemin et la bourse.

GHOSTBUSTERS

Sylvain. R.10008

Voici quelques codes pour ce jeu, quand l'ordinateur demande le nom taper:

BUTTERFLY -
Have you an account? Yes.
n° account?

45417401 = 76500$
ou 02447501 = 70200$
ou 04664701 = 68400$
ou taper les lettres JKL
n° account
40051202 = 86000$

GHOSTBUSTERS II

Benhurt. R.30011

Au troisième niveau tu dois faire descendre tes hommes en rappel. Fais-les descendre à l'aide de ta manette, (quand tu baisses la manette, les hommes descendent). Pour changer d'hommes appuie sur la barre espace. Une fois en bas tu choisis WINSTON (barre espace), puis tu le diriges devant l'autel près du tableau. Met-le devant l'autel et appuie sur fire. Le bébé est dans tes bras (sur l'écran, hein!). Maintenant appuie sur return. Tu vois une flèche que tu diriges sur la tête du bébé. Appuie sur fire et met le bébé dans la case où il y a l'arme de RAY. Réappuie sur fire pour laisser le bébé dans la case et appuie sur espace. Maintenant tue JANOZ avec un slimer. Il est mort et VIGO apparaît.

Pour le tuer change d'arme (return). Donne un neutroniseur à WINSTON et enlève-lui son slimer. Maintenant tire sur VIGO de façon à ce que ton tir ne s'arrête pas. Amène EGON et tire en même temps que WINSTON sur VIGO.

Maintenant VIGO est mort et RAY devint ton ennemi. Bloque-le avec un neutroniseur contre le tableau. Alors son énergie baisse et... WELL DONE.

THE GREAT ESCAPE

Denis. R.40007

Il faut continuer dans les pièces quand tu trouveras la torche. La radio ne sert à rien. L'objet que l'on trouve dans la salle de bain ne sert à rien non plus.

AIGLE D'OR

Olivier. R.30026

Pour utiliser les passages secrets, il faut prendre la clé d'or et mettre le bout de la clé dans le trou de la cheminée. Pour prendre l'Aigle d'Or, il faut avoir l'Aigle de plomb et il est échangé avec l'Aigle d'Or.

LIFE FORCE

Guillaume. R.40005

On ne peut pas avoir des vies infinies, mais par contre, on peut avoir 30 vies au lieu de 2 en faisant ce code assez rapidement: en haut, en haut, en bas, en bas, à gauche, à droite, à droite, à gauche, à droite puis B,A et start.

INDY

Mathieu. R.20008

Il faut pousser le 3è crâne à partir de la droite, puis le 4è a partir de la droite, puis le 5è à partir de la droite, le premier à droite et enfin le 3è à partir de la droite.

INDIANA JONES

Getty. R.40012

Pour tuer Bif, il faut remplir le trophée avec de la bière (cuisine), et le lui donner. Il sera ivre et un seul coup de poing le mettra K.O; n'oublie pas de donner le tableau au garde dans le couloir qui mène au coffre (derrière la grande toile), lorsque tu seras en uniforme gris. Tu auras ainsi la combinaison du coffre et tu pourras voir si le graal est lumineux (couleur bleutée au-dessus) ou pas. Tu reconnaîtras ainsi le graal au premier coup d'oeil. Tu peux passer les gardes en les esquivant ou en choisissant les bonnes phrases, sauf Bif et le garde qui se trouve vers la clé argentée. Sinon tu peux utiliser la trousse de secours au premier étage. Tu peux aussi sortir par la fenêtre au 1er étage, utiliser le jouet sur la brique, monter au 2ème étage et visiter les pièces, puis revenir au 1er par le même chemin. Cela te donnera des points supplémentaires et tu trouveras de l'argent dans une armoire rouge.

AMIGA

CONTACT

59 N°2003178
Notre catalogue des meilleurs logiciels du domaine public. (Megademos, jx. et utils.), est disponible gratis. FREE DISTRIBUTION. 88 R. de Sailly. 59390 Toufflers.

VENTE

75 N°2003162
Vds. Amiga 500 + mon. 1084 S Commodore + très nbrx. softs + souris + Joys. (acheté en 89, peu servi, état neuf.). Prix : 5500 F. Contacter Sylvain. Tel.: 40.58.11.61. ou 45.78.85.80.

91 N°2003122
Vds. orig.: Shadow of the Beast : 250 F., Dragons'n' Lair : 200 F., Sword of Sodan : 200 F., Super Hang On : 150 F., Explora II : 200 F., Chase H.Q. : 150 F., C.Cars II : 100 F., ou le tout : 1000 F. Contacter David. Tel.: 69.38.88.40.

AMSTRAD

ACHAT

16 N°2003170
Ach. lect. D7 DDI1 (pas trop cher). Rech. contacts K7 pour éch. de jx. Ecrire à BABIN Michaël. 16360 Baignes Touverac. Tel.: (16).45.78.42.13.

35 N°2003126
Ach. Magnum Amstrad K7, pour moins de 300 F., env. courrier a QUERAT Gilles. La ville allée. 35630 Hede.

91 N°2003128
Ach. disquette pour CPC 6128 jx. de carte belote, tarot manille, env. liste + prix a MICHEL François. Avenue de la Cime bt.O La Ferme du Temple. 91130 Ris Orangis.

94 N°2003131
Ach. Multiface 2 et vds. ou éch. softs. Contacter Fabrice. Tel.: 48.77.06.64.

CONTACT

13 N°2003152
Vds. ou éch. jx., softs et anciens, Batman the Movie, Op. Thunderbolt, Cabal, Chicago'90 etc... Demander liste. Contacter Laurent. Tel.: (16).90.95.60.02.

59 N°2003087
Ch. correspondant possédant progs. éducatifs pour ordinateur compatible (Amstrad PC2086 DK 3"5). Ecrire à UNGERN Youri. 8 R. de Caudry. 59400 Cambrai.

59 N°2003134
CPC 6128 rech. contact pour éch. de demos et softs, env. liste (rép. ass.), a WOLNIK Damien. 446 Av. Louis Herbeau. 59240 Dunkerque.

VENTE

10 N°2003176
Vds. jx.: Super Wonderboy, Wild Street et Gabrielle (75 F. l'un). Ecrire à MERCIER Philippe. BP 4070. 10013 Troyes Cedex.

20 N°2003179
Vds. nbrx. jx. orig. K7&DK. (DK: 80 F. K7: 70 F. compil. K7: 100 F. DK: 150 F.). Dont, Super Wonderboy Monster Land, Ghouls'N'Ghosts et Ghostbusters 2 etc...). Tel.: (16).98.47.19.20. (entre 18h. et 21h.).

22 N°2003129
Vds. CPC 6128 + nbrx. jx. (le tout en t.b.e.). Prix : 2900 F. (à déb.). Tel.: (16).96.30.02.08.

23 N°2003144
Vds. CPC 6128 + nbrx. jx. + écran coul. + Joys. Tel.: (16).55.64.80.76. (ap. 18h.).

63 N°2003132
Vds. Mirage-Imager bus d'extension mâle pour CPC 6128. Prix 400 F. (à déb.). Vds. écran ST 65 (mono). Prix : 200 F. Contacter DUFFOUR Emmanuel. Chalet du Cuc. 63610 Superbesse.

67 N°2003133
Vds. CPC 464 coul. + lect. DK + 2 bte. de rangt. + man. + nbrses. revues + nbrx. logs. dont, Chase HQ, Great Courts etc... Prix : 2200 F. Contacter Christophe. Tel.: (16).88.26.18.74.

69 N°2003121
Vds. CPC 464 coul. (t.b.e.), + nbrx. jx. + Joys. (prix à déb.), ou éch. clavier 464 + jx. + Joys. + magazines contre clavier 6128. Ecrire a BUSSY Nicolas. 133 All. Verdi. 69780 St. Pierre de Chandieu. (rép. ass.).

75 N°2003125
Vds. CPC 6128 coul. (t.b.e.) + Joys. + orig. + livre et revues. Prix : 2200 F. Contacter Martial. Tel.: 42.71.03.73.

75 N°2003167
Vds. CPC 464 écran mono. + nbrx. jx. + 1 Joys. + magnum et 6 jx. Prix : 1300 F. (état neuf). Contacter Mathieu. Tel.: 43.87.03.43. (ap. 17h.).

77 N°2003146
CPC 464 mono. + lect. DDI1 + K7 (super jx.) + DK + softs + Joys. (le tout en t.b.e.). Prix : 1500 F. Tel.: 64.40.95.18. (ap. 20h.).

77 N°2003153
Vds. 464 coul. + DD1 + 2 Joys. + softs. Prix : 2500 F. + K7&DK + compil. K7. (le tout : 340 F.). Contacter REMY Fred. 8 R. Jean-Moulin. 77280 Othis. Tel.: 64.02.75.11.

78 N°2003135
Vds. CPC 6128 coul. 3100 (1 an), + Joys. 40, + orig. dont, 2 utils.: Ninja Warriors, Wild Street, Altered Beast..., + rangt. DK. Contacter Emmanuel. Tel.: 39.74.84.68. (ap. 18h.).

91 N°2003163
Vds. CPC 6128 coul. + radio + station + accessoires + jx. (acheté en Janvier 89). Prix : 4500 F. (à déb.). Contacter Mme. MASSET. 9 R. de Gaudon. 91300 Massy. Tel.: 46.68.15.71. et/ou 64.47.09.26.

92 N°2003142
Vds. CPC 6128 coul. + impri. + nbrx. jx. D7 + lect. K7 + 3 Joys. + dbleur. + bte. de rangt. + man. (val.: + de 10000 F. vendu : 5900 F. à déb.). Contacter Cyrille. Tel.: 47.09.54.62.

93 N°2003168
Vds. CPC 464 coul. + très nbrx. jx. orig. + man. + Joys. hb. et autre revues + listings. Vds. aussi CPC 464 mono. Contacter Yannick. Tel.: 48.61.03.17. (ap. 17h.).

93 N°2003174
Vds. CPC 6128 coul. + Tunner TV + nbrx. Disq. + nbrx. jx.: Cabal, Mr. Heli, Ghouls'N'Ghost + 2 Joys. Prix : 3500 F. Tel.: 43.84.58.28. (ap. 17h.30.

94 N°2003139
Vds. CPC 464 coul. + DDI1 + nbrx. jx. K7 et DK: Barbarian 1&2, D.Dragon, R-Type, Gryzor, Golf + adapt. TV + meuble. (val.: 10000 F.). Prix : 3000 F. (à déb.). Contacter Anthony. Tel.: 48.71.27.18.

94 N°2003145
Vds. CPC 6128 coul. + souris Amx + Joys. + nbrx. jx. (Op. Wolf, Barbarian 2, Savage, Play-Bac, Discolo, Multicourbes 3 etc....), + revues. Prix : 2300 F. Tel.: 45.99.03.34.

95 N°2003151
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. logs. + Phaser + DK + Cable Téléch. (Le tout t.b.e.). Prix : 2400 F. Tel.: 39.97.94.67.

95 N°2003164
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + très nbrx. logs. + impri. DMP 2160 + Joys. + lect. K7 + livres et revues spécialisées. (rég. Parisienne). Tel.: 34.13.35.19.

95 N°2003166
Vds. CPC 464 coul. + 1 Joys. + nbrx. jx. + livres. Prix : 2000 F. (à déb.). (t.b.e.). Tel.: 39.89.34.35.

ATARI

ACHAT

75 N°2003130
Ach. sur Paris moniteur couleur (Atari de préf.). Laisser coordonnées sur le répondeur. Tel.: 43.72.64.64.

CONTACT

30 N°2003149
Ch. contact durable sur ST pour éch. (même débutant), env. liste à FAUEYROLLES Vincent. 100 Ch. de Boissières. 30310 Vergeze. Tel.: (16).66.35.40.04.

PETITES ANNONCES
53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

44 N°2003127
Ch. contacts STF, jx., utils., softs, Aladin + vds. nbrx. demos. env. listes a LOUET Philippe. 5 All. du Pellerin. 44400 Reze. Tel.: (16).40.04.18.59.

59 N°2003172
Ch. contact sérieux, env. vos listes à Jean-Pierre. 115 R. Bartélémy Delespaul. 59000 Lille. Tel.: (16).20.52.32.03. (ap. 18h.).

80 N°2003123
Ch. contacts pour éch. jx. sur STF., poss. Super Wonderboy, Beach Volley etc..., env. vos listes a DEPPE Johan. 87 R. M.H. Ferandier. 80000 Amiens. Tel.: (16).22.95.39.32.

80 N°2003143
Ech. nbrses. demos, sources assembleur et ch. contact avec groupes en vue de programmation. Contacter Philippe. Tel.: (16).22.51.04.72. (ap. 18h.).

94 N°2003156
Ouverture d'un nouveau club ST/Amiga. Pour tous renseignements écrire à Mr. GUERCHON Patrick. 301 Av. de Fontainebleau. 94320 Thiais.

VENTE

31 N°2003155
Vds. Atari 520 STF, dble. face, nouvelle rom. + utils. (GFA2.0...). + nbrx. jx. (état neuf). Prix : 3000 F. (à déb.). Contacter Christophe. Tel.: (16).61.50.67.36. (ap. 18h.).

38 N°2003137
Vds. 520 STF (parfait état), prix : 1800F. Spectrum 512 : 250 F., Bat.: 200 F., + nbrx. orig. (Drakkhen, R. To Genesis...). (entre 70 ou 100 F.), achat de 3 logs. minimum. Contacter LAPORTE Yves. Tel.: (16).74.96.30.72.

75 N°2003124
Vds. Atari 520 STF + 2 Joys. + 2 rallonges + Joys. + souris + nbrx. jx. + 4 discs. languages + journaux + trucs + livres (1 an garantie). Prix : 3200 F. Contacter Pierre. Tel.: 45.04.08.94. (ou éch. contre un A500.).

92 N°2003147
Vds 520STF + moniteur coul. + jx. Prix : 3500 F. Tel.: 46.61.52.67. (ap. 20h.).

92 N°2003182
Vds. 520 STF, dble face, nouvelle Rom. + utils : Discoscopie + House Music Système + Sprite éditor de luxe + divers jeux. Le tout 2700F. Contacter Antonio au 42-37-90-94 (19h - 21h30).

93 N°2003138
Vds. ou éch. West Phaser, (t.b.e.), contre B.A.T (orig.). Tel.: 48.66.85.70.

93 N°2003159
Vds. jx. orig. : 60 F. Défender, Barbarian (Psy.), Afterburner, Starglider. Contacter Joël. Tel.: 48.36.09.85. (ap. 20h.).

COMMODORE

CONTACT

10 N°2003148
Ch. contact pour éch. ou vente sur C64 K7 ou DK. (Belgique ou France). Contacter E. Van Haesendonck. 32 R.L. Desmet. 1080 Bruxelles. (Belgique). réponse assurée.

10 N°2003154
Rech. contact coul. sur C64. Env. listes. A CODEREY Denis. Rumine 6. 1005 Lausanne. (Suisse).

VENTE

54 N°2003169
Cause achat 1040 STE. Vds. C64 RJB péritel + lect. DK 1541 + Power Cartridge + nbrx. DK (jx., utils.). + 2 Joys. + nbrses. docs. (le tout t.b.e.). Prix : 2500 F. (à déb.). Tel.: (16).83.28.63.59. (ap. 19h.).

AUTRES

VENTE

01 N°2003160
Vds. nbrx. jx. 5"1/4 pour PC. Prix : 80 F. (pièce). Contacter Olivier. Tel.: (16).74.30.93.02. (ap. 19h.).

17 N°2003180
Vds. Console Sega + nbrx. jx. (Américan Baseball, Wonderboy II). (t.b.e.). Val.: 4000 F. Prix : 2000 F. Tel.: (16).46.74.05.03. (le soir).

22 N°2003175
Vds. Cartch. Sega, (peu servi). (Psycho Fox, Altered Beast...), + lunettes + revues. (le lot ou au détail). Prix intéressant. Tel.: (16).96.39.43.26.

27 N°2003181
Vds. Console Sega + Pistolet + nbrx. jx. (Shinobi, Rastan etc...). (Console en t.b.e. et ss/garant.). Contacter Sébastien. Tel.: (16).32.44.43.92. (ap. 17h30.).

38 N°2003171
Vds. DK pour IBM PC. Vds.: Galactic Conquéror : 100 F. CGA, EGA, Mon. Gunship : 200 F. CGA, Mon. Astérix : 200 F. CGA, VGA, Mono. Karateka : 50 F. CGA, EGA, Mono. The Last Mission : 180 F. CGA, EGA. Contacter Alain BELUT. Tel.: (16).76.93.51.05.

54 N°2003136
Vds. pour console Sega : nbrx. jx.: Cloud Master, Wonderboy 3, Golvellius, California G., Cyborg Hunter, Double D., Thunderbla, R-Type, Rastan, Time Soldier. Contacter Benjy. Tel.: (16).83.28.25.04.

59 N°2003141
Vds. Console Nintendo + 3 jx. (Zelda 2, Rush'n'Attack, Super Mario Bros), + man. nes. max. garantie 9 mois, ensemble t.b.e. Prix : + de 2000 F. vendu : 1200 F. Contacter Ludovic. Tel.: (16).27.65.83.04.

67 N°2003150
Vds. jx. Nintendo ou Console + jx. Prix à déb. Tel.: (16).88.09.94.99.

75 N°2003173
Vds. Console de jx. Nintendo. Prix : 750 F. avec K7 (Super Mario Bros). (année 89). Tel.: 40.35.95.39. (ap. 16h.30.).

78 N°2003161
Vds. Console Sega system, (bon état). Prix : 700 F. + nbrx. jx. au choix. Prix : 100 F./150 F. et pistolet + jx. d'entrainement. : 150 F. + man. performante. : 50 F. Contacter GAUBERT Alexandre. 5 R. de la Ceinture. 78000 Versailles. Tel.: 39.53.85.53.

92 N°2003115
Vds. Thomson TO8D + mon. coul. + 2 Joys. + nbrx. jx. sur DK 3"5. Très peu servi et très bon état. Prix : 1500 F. Tel.: 45.06.61.40. Ou écrire à Mr. Grosjean. 33 R. Emile Roux. 92150 Suresnes.

93 N°2003140
Urgent! Vds. jx. Sega (très récent (Golden Axe, Dynamite Dux, etc...). Super prix. Contacter LAHAYE Guillaume. Tel.: 43.05.95.81. (ap. 18h.).

93 N°2003165
Vds. Console Sega, (acheté en Janvier 90, ss/garant.). + 3 jx. Prix : 1200 F. Tel.: 45.09.43.88.

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD **TARIF 50F**

Par chèque, C.C.P. ou timbres Poste à joindre avec la grille.

❑ AMIGA ❑ COMMODORE
❑ AMSTRAD ❑ SPECTRUM
❑ ATARI ❑ AUTRES

25F. pour nos abonnés. (joindre étiquette d'expédition)

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

Unreal

ENTRETIEN AVEC FRANK SAUER

Unreal a été créé par une équipe de deux Belges et deux Français. Frank Sauer s'est chargé des graphismes très bucoliques qui ornent les longs scrollings.

Joy - Cette équipe a-t-elle été constituée spécialement pour Unreal ou bien existait-elle auparavant?

FS - Nous nous connaissions déjà. Pour ma part, j'avais déjà travaillé sur No de Lankhor et sur l'adaptation C64 d'Iron Lord, d'Ubi Soft. Unreal est le troisième jeu. A partir d'une idée de Jean-Luc Wilgaut, nous avons voulu qu'il soit à la fois très beau et très jouable.

Joy - Un barbare et une princesse, ce n'est pas extrêmement original pourtant.

FS - En effet. Mais ce n'est pas forcé-

Donner un souffle nouveau à un Shoot' Em Up médiéval? C'est possible et Ubi Soft le prouve, imagination à l'appui.





Rien de bien neuf au premier abord: Artaban, fier de ses muscles et armé d'une solide épée ainsi que d'une sacrée détermination, va devoir affronter mille dangers et les quatre éléments primordiaux (l'eau, l'air, la terre et le feu) afin de retrouver la belle Isolde captive dans un lointain château.

Unreal alterne cinq parties en pseudo-3D avec trois autres en deux dimensions. Le jeu commence sur les ailes d'un dragon, dans une forêt préhistorique que parcourent de gigantesques tyranosaures, dimétrodons et autres monstres préhistoriques. Il faudra les abattre à grands coups de boules de feu en louvoyant

AMIGA
93%

L'ensemble du jeu est doté d'un scrolling différentiel sur plusieurs plans, une technique désormais habituelle sur Amiga. Les accès-disque ont été réduits au maximum: les quatre premiers niveaux se jouent sans aucune interruption. Unreal reconnaît d'ailleurs jusqu'à trois lecteurs de disquette! Cinq musiques très réussies accompagnent le jeu ce qui nous change des sempiternelles scies que l'on entend trop souvent, même sur Amiga.

L'alternance des séquences en 3D et en 2D ne nuit en rien à la cohérence du jeu, bien au contraire. La comparaison avec Shadow of the Beast, limité à deux dimensions, vient facilement à l'esprit et le parallèle entre les deux soft est tentant. Unreal assure cependant un complet dépaysement en évitant la facilité des ambiances sinistres et en ménageant une foule de découvertes qui préservent de la lassitude. Un souci qui, semble-t-il, a largement motivé les créateurs.

Bô TGV

GRAPHISME	14
SON	17
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

PRIX :ENVIRON 300 F
DISPO SUR AMIGA

ment l'originalité qui fait le succès d'un jeu. Certains jeux très originaux peuvent être injouables. Et des jeux très jouables peuvent être basés sur des décors hideux. Nous avons voulu que le plaisir du joueur soit complet.

Joy - Ce qui frappe, dans Unreal, c'est l'importance accordée à la nature. Les paysages sont très fouillés, les animaux réalistes. On se croirait parfois dans un tableau flamand, surtout pour les scènes d'hiver.

FS - J'ai le goût de la nature, c'est sûr. Mais l'influence flamande, c'est un hasard. Je ne l'ai pas recherchée.

Joy - Quelle est votre formation graphique?

FS - L'informatique industrielle.

Joy - On est loin des parties de campagne d'Unreal.

FS - J'avais aussi l'habitude de dessiner des choses naturelles. Unreal a fait l'objet d'une construction au pixel. La forêt par exemple est créée à partir de quelques arbres. A un autre endroit du scrolling, on les distribue différemment. D'un endroit à un autre la forêt change, c'est ce qui fait la variété du jeu. Les objets et les personnages ont bien sûr été traités très classiquement par des sprites.

Joy - Y aura-t-il un Unreal II?

FS - Vous êtes arrivé à la fin du jeu? Elle apporte un élément de réponse. Mais s'il devait y avoir un Unreal II, il ne serait peut-être pas sur micro.

Joy - Sur console alors?

FS - Exactement. Les pirates causent beaucoup de tord aux créateurs de jeu. On leur doit les méventes de No. Iron Lord sur C64 a été craqué en un rien de temps. Pour Unreal, le programmeur a travaillé trois mois pour réaliser la protection. Il y aura peut-être un Unreal II mais pas sur micro.

Joy - Merci.





dans la végétation touffue et en récupérant des cristaux afin d'acquérir des pouvoirs. Le vol du dragon est vertigineux et fait oublier la résolution sacrifiée au profit de la vitesse. Dans d'autres séquences de ce type, le dragon survolera une rivière où des dauphins sautent en l'air et alternent avec des serpents aquatiques, puis un océan de lave incandescente projetant des jets enflammés et des roches en fusion. Aux abords du château encerclé par des éclairs, il faudra éviter des nuées de chauve-souris, des barrages de serpents et traverser de redoutables anneaux concentriques. Bénéficiant d'une définition améliorée, les séquences en 2D entraînent le héros dans une longue promenade au cœur d'une forêt peuplée de bêtes sauvages, infestée de serpents et de tigres qu'il devra trucider et plein d'irascibles insectes bourdonnants. Pour venir à bout de certains ennemis, il faudra dévier vers eux des projectiles qui vous sont destinés; chaque type d'adversaire, qu'il soit humain ou animal, a sa propre technique d'attaque. Les décors très changeant sont remarquablement mis couleurs; ils transforment la longue quête d'Artaban en promenade touristique. La bande sonore est exceptionnelle, débordante de cris d'oiseaux, du clapotis rafraîchissant de l'eau lorsqu'un ruisseau se trouve à proximité et de bruitages très réalistes, celui des averses par exemple. Dans la steppe enneigée, les rafales du blizzard arrivent à repousser le vaillant Artaban. Ce sont ces tas de petits détails visuels ou sonores qui arrivent à rendre Unreal vraiment attrayant, comme encore les éclaboussures de l'eau, les glaçons à la dérive qui penchent sous le poids du héros ou les glissades sur les pentes neigeuses. Arrivé au château, Artaban réduit à la taille d'un insecte devra affronter des guêpes et des moustiques surdimensionés puis le terrifiant dragon qui garde Isolde.



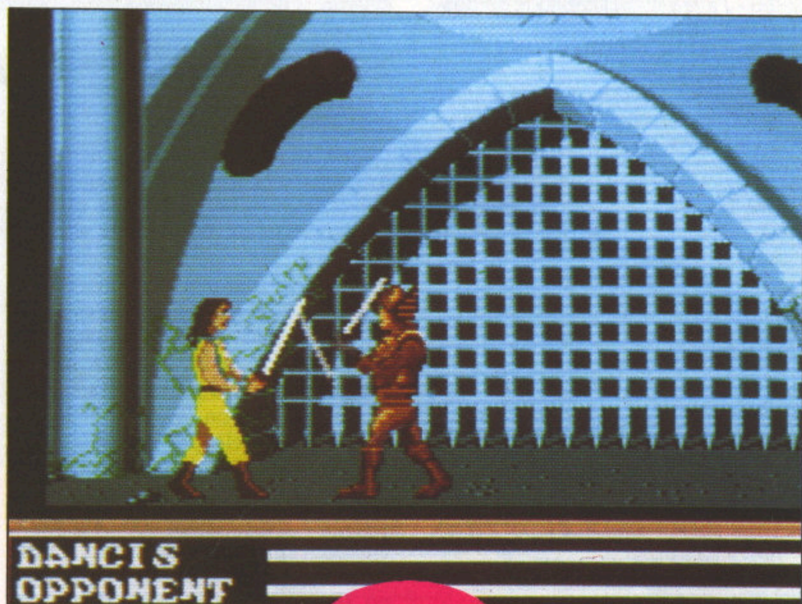
- Bô TGV, c'est quoi, tes trois jeux préférés, en ce moment?
- Ben ch'vais t'dire, c'est Tetris et F15 Strike Eagle II.
- Et le troisième?
- Batman.
- Lequel?
- Le vieux, sur PCW.
- Woa, t'as un PCW, toi? Avec des jeux? Woa!

«Ainsi il est écrit, ainsi il sera» proclame Addictive dans The Kristal. Voilà ce qu'il en est.





The Kristal





L'an passé, les amigaïstes eurent l'incommensurable joie de voir apparaître sur leur bécane préférée un jeu d'aventure révolutionnaire du nom de The Kristal (voir Joystick n°28). Il avait fait un tabac à l'époque, et depuis le temps, on désespérait de le voir adapté sur ST. C'est chose faite. Reprenons le thème du soft: le Kristal de Konos maintenait jusque là amour et harmonie dans le pays nommé Aéons. Jusqu'au jour où un servant d'Ono l'innomable, Malagar pour ne pas le nommer, vola le Kristal afin de le remettre à son maître maudit. Mais la providence fit que cette être ignoble, privé de bons sentiments, fût pris dans une tempête et se perdit dans l'océan des Emotions. Un jour de printemps, la Gru de toutes les Grus (c'est écrit dans le texte), trouva le Kristal et le cacha en un lieu secret. Vous êtes Dancis Frake, et votre but est évidemment de retrouver The Kristal afin de ramener à Aéons la paix et la tranquillité. Dieu quelle belle destinée, je vous envie, si vous saviez...

ST 90%

The Kristal est un jeu qui allie aventure et arcade, dans lequel vous devez balader un aventurier aux cheveux longs et à la chemise flottante (mais non ce n'est pas Bernard Henri Lévy). Evoluant sur trois dimensions et dirigé au joystick, il marche à droite et à gauche et va de temps en temps voir au fond de l'écran ce qu'il s'y passe. Parfaitement animé, il rapetisse lorsqu'il s'éloigne, et avance d'une démarche souple et assurée -quoique un peu lente- durant toute l'aventure. Des graphismes variées vous feront découvrir des mondes merveilleux, délirants, mélange d'Alice au Pays des Merveilles, de Dune et de Star Trek. Plus fous que travaillés, ils rappellent un peu à ceux de «Time». Vous rencontrerez des personnages avec lesquelles vous pourrez discuter dans un langage simple en tapotant sur votre ordinateur. Seul petit défaut: si le jeu a été francisé, le clavier reste cependant en qwerty. A vous de tâtonner pour retrouver les équivalences azerty. Comme pour la version Amiga, le jeu est enregistré sur quatre disquettes dont une, la première, est apparemment réservée à un long laïus numérisé raconté en anglais. Les manipulations exigeront un peu de patience de la part de ceux qui n'ont qu'un seul lecteur; de même, on aurait souhaité un bruitage, ne serait-ce qu'au cours des combats pendant les séquences d'arcade. Heureusement, hypnotisé par la grandeur du jeu , le joueur oubliera bien vite ce menu détail pour se plonger corps et âme dans l'aventure.

Kaaa

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	17
DIFFICULTE	18

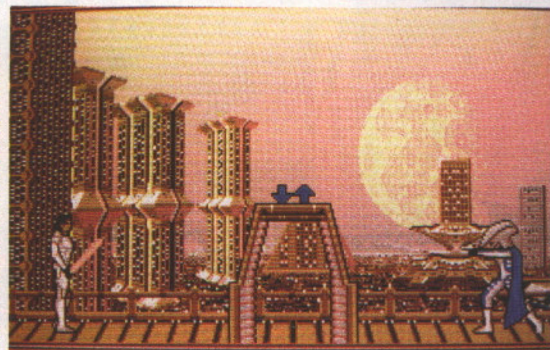
PRIX : ENVIRON 299 F
DISPO SUR AMIGA

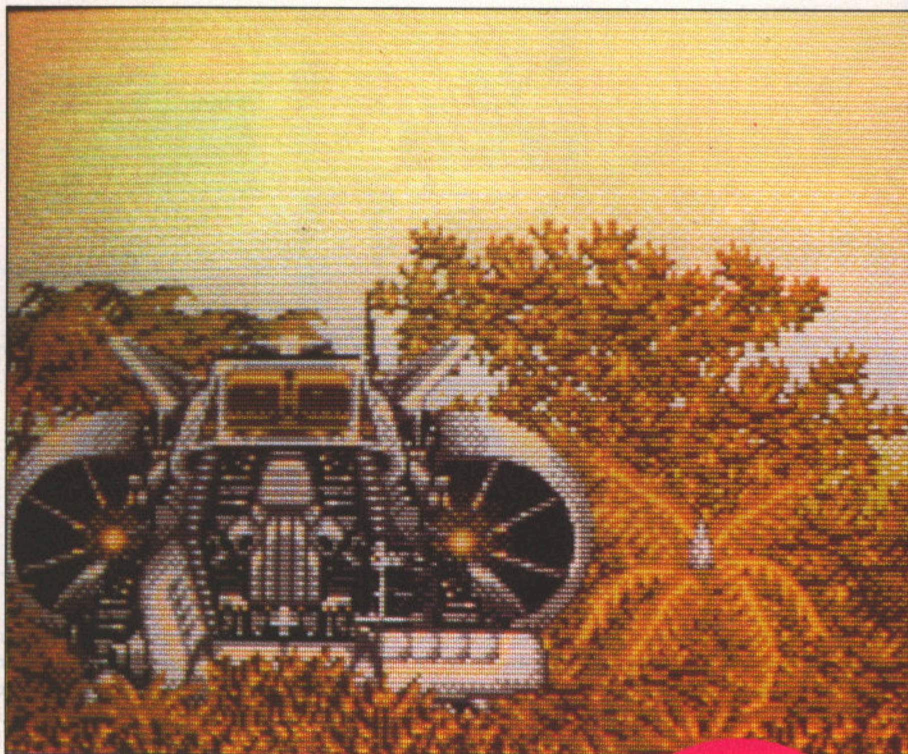
Starblade

Silmarils ouvre le premier marché aux puces du vaste univers.



L'action se passe en 3001 dans la galaxie d'Orion. Comme de coutume, des extra-terrestres, en l'occurrence des Céphalhydres, règnent en maître absolu sur toute la galaxie. Comment? Une galaxie occupée? Super-joueur accompagné de son fidèle Super-joystick fonce vers les mondes en danger. Il devra détruire Génolyne, le cerveau-femelle régénérateur des Céphalhydres qui siège sur la planète Cassandra. Malheureusement, vous ne possédez pas les coordonnées de ladite planète; la majeure partie du jeu consistera à faire du cabotage de planète en planète, quinze en tout, à la recherche des cartes magnétiques dispersées par le chef du Front de Lutte Scientifique qui avait découvert l'emplacement de Cassandra juste avant de se faire descendre. Voilà en gros l'histoire. Vous êtes donc dans votre vaisseau spatial, le Starblade, et vous allez devoir voyager longuement dans toute la galaxie d'Orion. Sur chaque planète, il faudra vendre et acheter de la nourriture, des armes, du carburant, remplacer le matériel défectueux de votre engin, etc... L'univers est un vaste réseau commercial dans lequel le marché noir tient une place importante sinon honorable. Conduisez-vous comme un véritable pirate de l'espace, combattez sans pitié les Céphalhydres qui en veulent à votre espace vital et bouffent votre pain (l'univers aux humanoïdes!) et amusez-vous bien!







ST
92%

Au joystick ou au clavier, le héros, un grand sprite, avance d'une démarche lente et bien animée. Toutes les manipulations sont d'une simplicité enfantine, gérées par des menus déroulants; des icônes permettent de réaliser toutes les actions souhaitables (acheter, prendre, vendre, utiliser, etc). Sur plus de deux cent tableaux, vous aurez l'occasion d'admirer une quantité de décors merveilleusement dessinés et superbement colorés. Starblade vous fait plonger la tête la première dans un univers très particulier. Mais vous ne vous contenterez pas regarder ces splendides décors les bras croisés car sur chaque planète vous devrez vous battre une fois au moins. Et c'est précisément là que j'émets une petite critique car les combats sont loin d'être palpitants: le personnage est beaucoup trop lent, les ennemis trop souvent identiques se battent toujours de la même manière en tirant un flot presque continu de projectiles. Sans ces combats, le jeu ne perdrait rien. D'autant plus que l'arcade est bien présente lors des voyages entre deux planètes, lorsque vous devez tirer sur des vaisseaux ennemis et des météorites. Le son: aahhh, que le son est bon! La musique de présentation d'abord, numérisée et franchement géniale, on ne se lasse pas de l'écouter. Et puis les bruitages, ceux des portes à compression qui s'ouvrent (pchhhhhhh) ou des impacts que reçoit le héros (outch!) en passant par tout un tas de sonorisations. Starblade est un excellent jeu d'aventure-arcade qui transformera la pièce dans laquelle vous jouez en salle de contrôle, en planète de glace, désert aride, jungle verdoyante et peut-être en un tombeau noir et glacé quand la mort vous aura enveloppé dans son linceul.

Kaaa

GRAPHISME	17		
SON	18	MANIABILITE	14
ANIMATION	14	DIFFICULTE	16

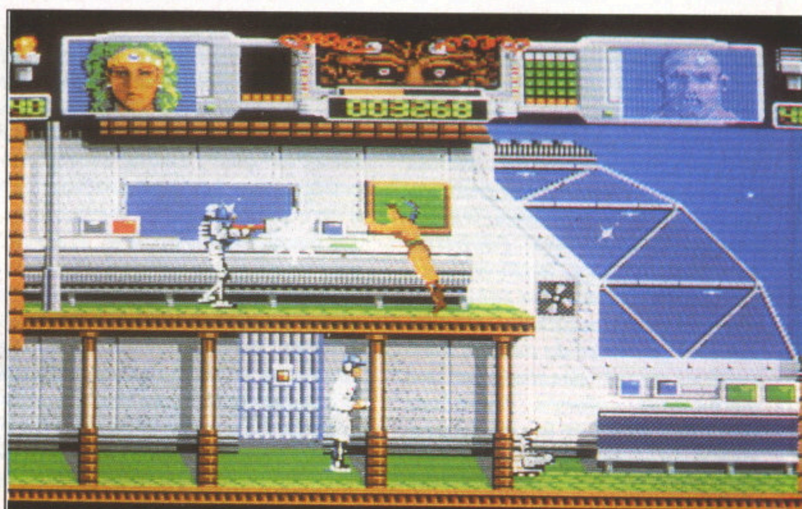
PRIX : 250 F ENVIRON
DISPO SUR ST, AMIGA, PC

Hammerfist

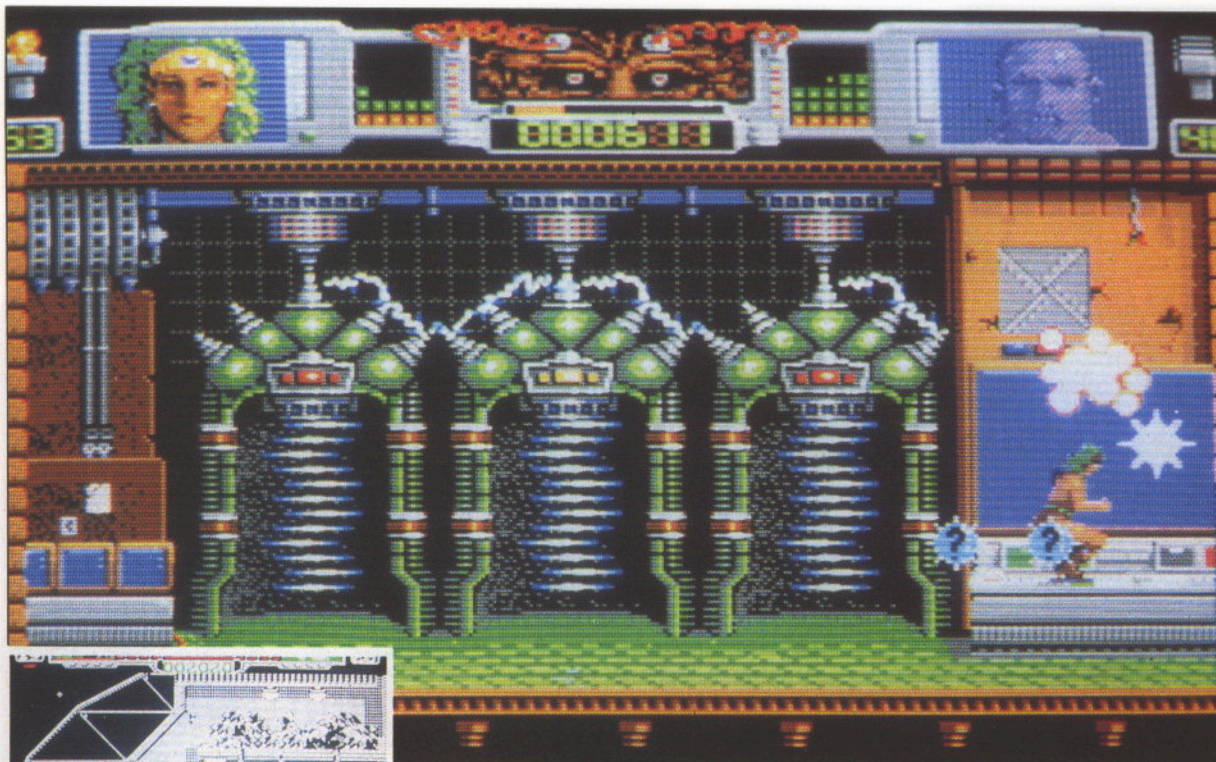
Méfiez-vous des images de Vivid, elles sont souvent le reflet violent de la pire des réalités.

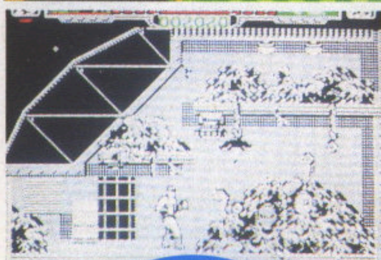
Dans Hammerfist, vous dirigez des images. Mais alors là tenez-vous bien, car ces images qui tiennent lieu de personnages sont des hologrammes. En l'an de grâce 2215, ils aident un infect Maître holographique à réaliser ses méfaits. Il appartient au Centro-Holographix et conserve toutes les images serviles et qui lui sont soumises à l'intérieur des mémoires d'ordinateurs. Tout allait bien pour le Mal -et inversement- jusqu'au moment où l'un des ordinateurs perdit la raison, laissant s'échapper deux hologrammes avec pour mission de détruire le... Centro-Holographix. C'est maintenant à vous et vos petites mains de diriger les deux images à travers dédale de salles truffées de gardes, d'androïdes et autres sales bêtes à éliminer afin que, pour le bien de l'humanité, elles puissent mener à bien leur mission humanitaire. Lorsque vous aurez fait exploser un ennemi, ce dernier se transformera en icône qui vous procurera de l'énergie, des armes, etc... Mais attention: le Maître du Centro-Holographix ne vous laissera pas mettre tout son matériel en miettes sans réagir. Les icônes que vous ne prendriez pas incrémenteront un compteur situé en haut de l'écran. Lorsqu'il sera saturé, il lâchera les icônes dans la nature. Si vous les prenez, vous perdrez de l'énergie tandis qu'en les ignorant c'est le Maître qui s'affaiblira.

Kaaa



Page de gauche : AMIGA
Ci-contre : C64
dessous : CPC





C 64
85 %

Les personnages, plus petits que sur la version Amiga, bénéficient d'un espace de jeu un peu plus grand. La musique ne quitte plus le joueur, aussi bien pendant la présentation que durant toute la partie: ici, pas de bruitages symbolisant des coups; la musique, rien que la musique, tout pour la musique. L'animation est rapide et irréprochable, et les héros, même si vous passerez parfois de l'un à l'autre sans le vouloir (pousser son joy vers le haut est une manipulation très courante), répondront docilement à vos commandements. Il est bon de se faire respecter nom d'un p'tit bonhomme pixellisé! Hammerfist est incontestablement un jeu attrayant qui défoulera les moins dégourdis d'entre vous.

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	16

AMIGA
87 %

Dans les salles et lieux au graphisme très joli, vous pourrez simultanément diriger Hammerfist, le mâle hologramme, ou la dame Metalisis. La sélection du personnage s'obtient en poussant le joystick vers le haut sans appuyer sur fire. Cette même manip mais avec fire fera tirer ou frapper votre personnage, comme dans n'importe quel jeu. A vous de trouver le moyen de sortir de chaque tableau en désactivant la plupart du temps la porte d'accès, ou tout simplement en la découvrant, celle-ci étant souvent bien cachée. Les héros se dirigent au joystick et y répondent parfaitement; une bonne animation sonore rythme les coups et les tirs et une musique entraînante orne la page de présentation. Ce jeu bénéficie surtout de décors futuristes magnifiques où les ennemis en métal, style «Le Trou Noir», se lancent à votre poursuite. Un bon soft de baston électronique.

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	14
MANIABILITE	16

CPC
52 %

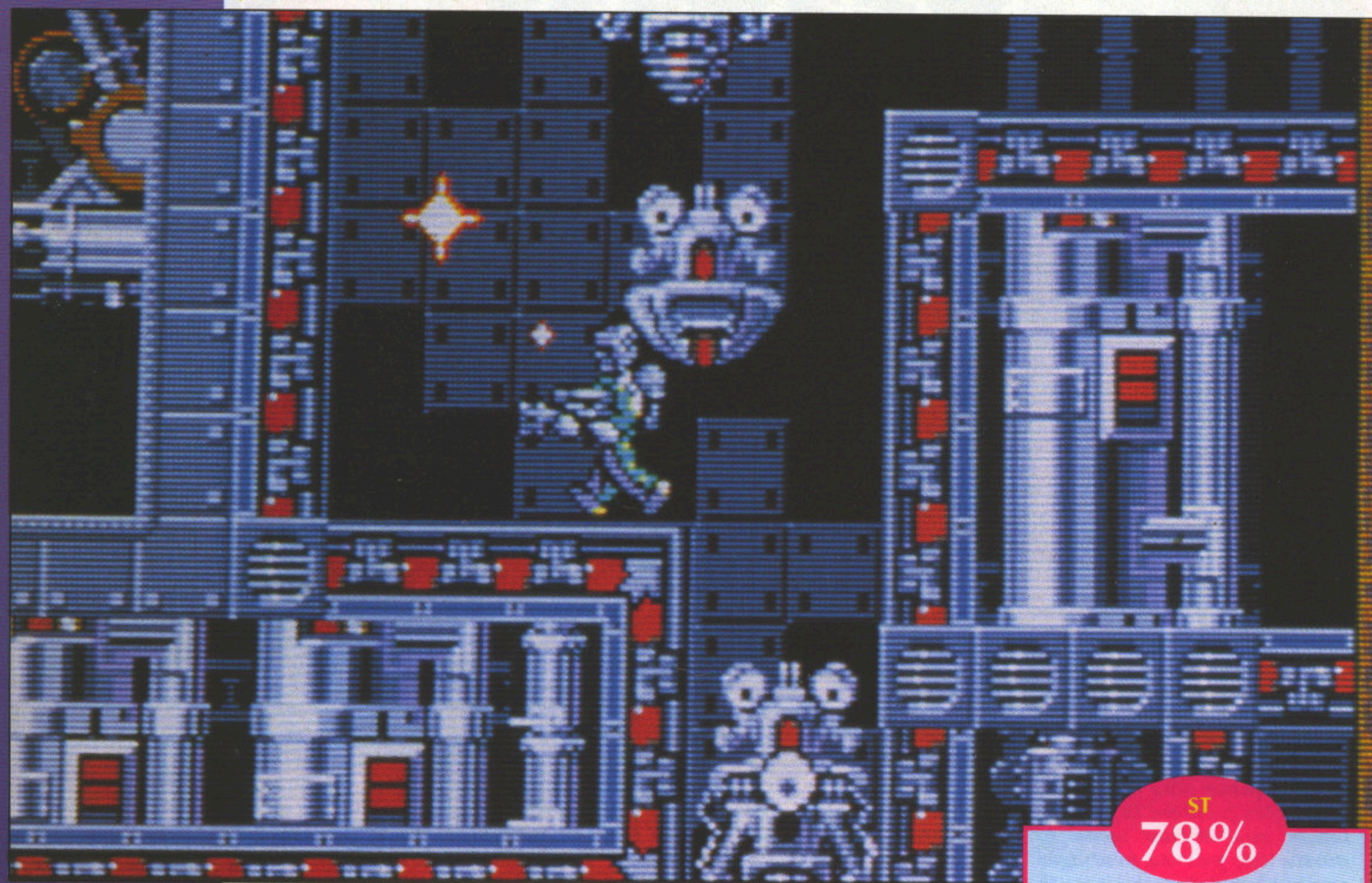
La version Amstrad de ce joli petit jeu de combat risque fort de décevoir les possesseurs de cette bécane: en effet, elle n'est pas belle du tout et même franchement laide. Aucune couleur dans les tableaux, seul un fond vert et un autre rouge sur des vignettes indiquent quel personnage est en main. Mais ce n'est pas tout: aucun son non plus, un silence sidéral! Alors là, ça fait beaucoup me direz-vous. Admettons que certaines possibilités du CPC soient réduites, mais à ce point là, c'est inacceptable! Dommage car graphiquement, Hammerfist est plutôt réussi. La belle Metalisis saute avec une souplesse de gymnaste et la puissance de son homme vient à bout des ennemis les plus costauds; les décors sont dessinés dans un style réaliste qui fait plaisir à voir sur cet ordinateur. Le jeu plaira à un sourd qui ne percevrait que le gris.

GRAPHISME	10
SON	NEANT
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

PRIX : ENVIRON 100 F SUR K7, 150 F SUR DISK, NC SUR C64, 250 F SUR AMIGA
DISPO SUR CPC, C64, ST ET AMIGA

tests

Dan Dare III



Les aventures du colonel Dan Dare datent d'avril 1950. Le succès de la B.D. fut colossal en Grande-Bretagne mais beaucoup plus discrèt en France où seul Les Humanoïdes Associés entreprirent de publier une anthologie des meilleurs épisodes. On y découvre le charme surrané de la science fiction d'après-guerre et ses rêves de technologie toute en rondeurs métalliques et en couleurs kitch, une ambiance difficile à restituer dans un soft. Il ne reste des machoires carrées de notre britannique héros et de son regard d'acier que de froids pixels.

Prisonnier de l'infâme Mekon, Dan Dare tente une évasion hasardeuse signée Virgin.

Le colonel Dan Dare étant tombé dans les griffes du Mekon, son détestable ennemi, il doit retrouver cinq jerricans de super-carburant afin de quitter le satellite. Des Treens mutants veillent cependant. Dan Dare est équipé d'un jet-pack, un propulseur dorsal qui doit être rechargé régulièrement. Autrement, notre héros volant sera cloué au sol ce qui signifie pour lui la fin à brève échéance. De même, il pourra acquérir à des distributeurs automatiques une bombe atomique, des bombes sautantes et des vies supplémentaires. L'arme de Dan Dare est à puissance variable et lorsqu'il l'utilise à fond, il subit l'effet du recul. Le chargement, du coup, est plus long ce qui peut prêter à conséquence lorsque les Treens sont nombreux. L'activité principale, que dis-je, vitale consistera toutefois à récupérer les jerricans. Inutile de quitter un niveau en oubliant le précieux liquide car Dan Dare serait coincé pour l'éternité sur le sinistre satellite.

Ensuite, Dan Dare doit se téléporter au tableau suivant. Comme dans Blue Angels, il faudra slalomer à l'intérieur d'une infinité de carrés qui serpentent aléatoirement dans l'espace.

ST **78%**

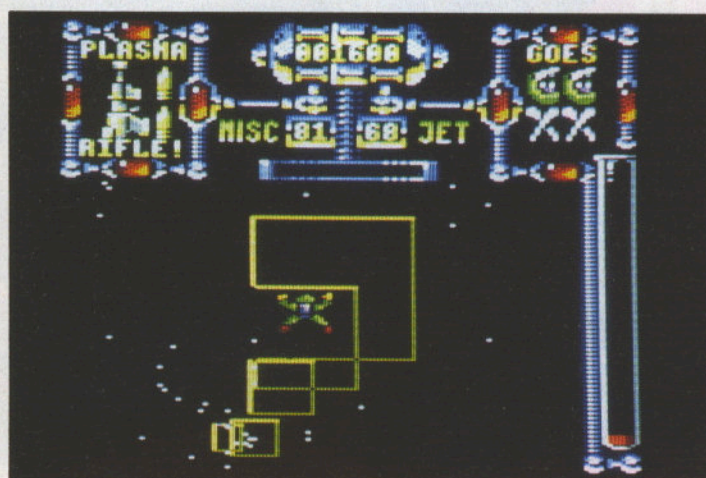
Le début de l'aventure est raconté par une splendide B.D. style 1950 que n'aurait pas désavoué Frank Hampson. Pour le reste, le jeu accuse la même faiblesse que la version Amiga, à savoir un scrolling qui en met plein les yeux tellement il tressaute. Collyre indispensable. L'action est rapide, les graphismes inspirés (c'est comme ça qu'on dit quand c'est bô et que le graphiste avait la pêche) mais pour un shoot'em up c'est bien la moindre des choses.

Bô TGV

GRAPHISME	15
SON	17
ANIMATION	13
MANIABILITE	15









AMIGA
78 %

Dan Dare III est un shoot'em up dans l'espace qui ne se différencie guère de la plupart de ses concurrents, et dieu sait (et vous aussi) qu'ils sont nombreux! Les graphismes sont acceptables et les monstres représentés assez drôles. Mais là où le bât blesse, c'est au niveau du scrolling, saccadé à un point tel que la honte s'abattra sur vous jusqu'à la septième génération de joystickeurs si vous maintenez que c'est de l'Amiga. Dommage car la réalisation aura pu être splendide au vu de certains graphismes.

Destroy

GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	11
MANIABILITE	15

C64
85 %

Le graphisme est mieux défini que la version Amstrad mais un peu plus austère, moins chatoyant et le son évidemment plus élaboré. Le jeu semble aussi plus difficile; les vies vénales de notre héros sont bien fragiles et la séquence de téléportation exige une plus grande précision. Les infortunés possesseurs de lecteur de cassette constateront, épouvantés, qu'aucune touche d'auto-destruction ne semble avoir été prévue: si le colonel Dan Dare est bloqué, ils ne couperont pas à un fastidieux rembobinage-lecture. A moins d'appuyer simultanément sur Run-stop et Restore, ce que le manuel se garde de préciser. Merci qui? Merci Joystick!

Bô TGV

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

CPC
85 %

Dan Dare III se présente sous la forme d'un shoot'em up finalement très conventionnel bien qu'agréablement réalisé. Si l'esprit de la B.D. a disparu, il faut reconnaître que les différents monstres sont très drôles. Ils semblent sortis d'un dessin animé de Tex Avery plutôt que de la plume du dessinateur Frank Hampton, mais on ne s'en plaindra pas. Un scrolling différentiel donne une certaine profondeur au jeu. Les sprites sont gros, pleins de couleurs et les explosions très graphiques. Dan Dare III devrait occuper une place honorable parmi les shoot'em up.

Bô TGV

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

DISPO SUR ST, AMIGA, CPC ET C64
PRIX : ENVIRON 200 F SUR AMIGA, ST, C64, 129 F ENVIRON SUR K7 ET 159 F SUR DISK

Dynasty Wars



Je voudrais juste savoir si CAPCOM se sont les premières syllabes de CAPitalisme et de COMmunisme? Je sais, ça n'a rien à voir avec le jeu, mais je me posais simplement la question.



Les Seigneurs de la Guerre sont en train de dévaster votre pays, pillant et tuant sans pitié, monstres sanguinaires et sans scrupules qui frappent les enfants et sodomisent les chèvres. La dynastie des Han chute lamentablement dans le chaos le plus désolé, la belle union fraternelle que formait votre merveilleux pays, la Chine médiévale, n'est plus que ruines, cadavres et cendres. Mais de ces cendres, mes bien chers frères, de ces cendres renaîtront quatre valeureux messies, non, je veux dire guerriers, qui se battront comme des acharnés pour sauver notre monde des griffes de l'envahisseur. Et c'est VOUS, oui vous, vous là, que le destin et votre marchand de soft ont désignés pour accomplir cette mission, cette ultime mission, que sinon on est tous foutu. Ainsi soit-il.

ST
78%

Les quatre guerriers ont quatre allures différentes et quatre caractères différents et des caractéristiques alors là franchement différentes. Vous en choisissez un, et vous voilà parti à cheval, sur un décor à double scrolling, dans des graphismes dont n'importe quel homme normalement constitué possédant une télé reconnaît la patte typiquement japonaise. C'est caricatural, c'est exagéré, c'est proéminent et c'est outrageusement colorié. Bref, c'est violent. Les scrollings sont un tantinet saccadés, mais l'action des personnages est tellement rapide qu'on en oublie le reste. Malgré des graphismes rebutants au premier abord, on fini par être pris par l'action du jeu dont la difficulté va grandissante. Dynasty War s'adresse à tous les nerveux qui ont besoin d'agiter frénétiquement leur joystick. Et ne faite pas celui qui n'entend pas car je sais très bien que vous en faites partie.

Kaaa

GRAPHISME	12
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	15

PRIX :ENVIRON 200 F
DISPO SUR AMIGA ET CPC

- Kaaa, c'est quoi, tes trois jeux préférés, en ce moment?
- Abalone...
- C'est pas un jeu vidéo.
- Ah, vidéo. Bon, Nuclear War, sans problème. Et Populous, et Tetris.

CONTIENT
KICK OFF
ELU MEILLEURE SIMULATION
DE FOOTBALL SUR MICRO.

WORLD CUP YEAR 90 Compilation

TILT D'OR AWARDS 1989
















TILT D'OR AWARDS 1989
















GARY LINEKER'S HOT SHOT

Jouez au jeu de football le plus complet:

- Tackles.
- Touches.
- Corners.
- Dégagements.
- Coups francs.
- Cartons rouges.

Possedez vous les qualités pour égaler les performances de Gary Lineker, joueur d'exception?!

SUR ST ET AMIGA, INTERNATIONAL SOCCER REMPLACE GARY LINEKER.

KICK OFF

LE TILT D'OR et 4 D'OR de la meilleure simulation sportive de l'année et JEU DE L'ANNEE 89 en Angleterre.

Ses points forts:

- Scrolling ultra rapide.
- Hyper précis.
- Super tactiques de jeu...

3 SUPER HITS parmi les meilleures simulation de FOOT jamais réalisées !!!

GRATUIT:
Superbe Grille de qualification en couleurs pour suivre tous vos matchs jusqu'en finale.

TRACKSUIT MANAGER

Vivez l'excitation des matchs de qualification pour le championnat du monde.

De vos choix dépend la gloire ou la souffrance de votre équipe.

En tant qu'entraineur vous pourrez décider:

- De jouer offensif, défensif ou marquage individuel.
- Jouer le hors-jeu, le balai ou personnel.
- Dégagements, corners et engagements réaliste.
- Tackles, fautes, penaltys, classements et transferts.







ATARI ST - AMIGA - C64
AMSTRAD CPC - SPECTRUM

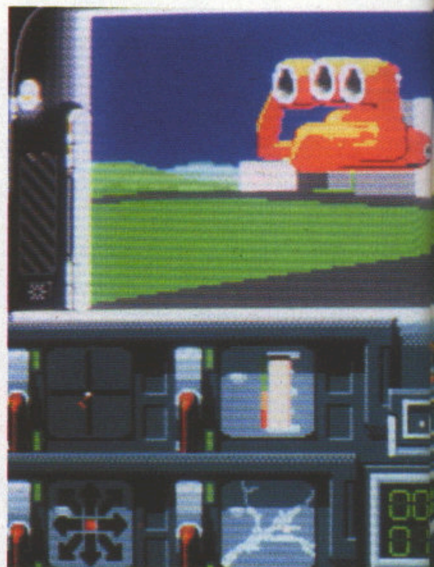


EMPIRE SOFTWARE: 16 (1) 45 09 19 99

tests

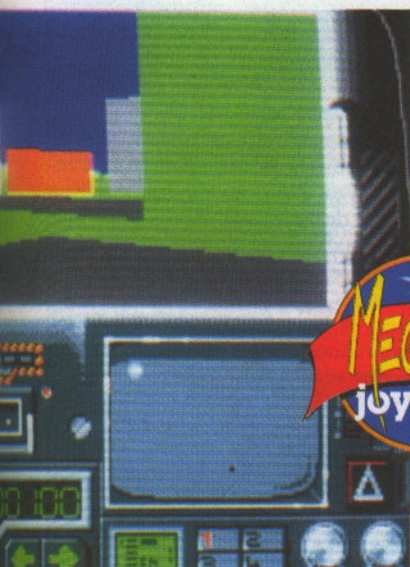
Resolution

Nous sommes en 2038. Une loi vient de passer qui peut améliorer considérablement votre pauvre sort. En effet, vous êtes un petit truand enfermé dans une prison d'état et visiblement pas près d'en sortir. La police vous propose, en échange de la liberté, un véhicule hyper-sophistiqué et des armes afin de nettoyer la ville. Ce n'est pas la peine de vous poser des problèmes de conscience car vous n'avez pas le choix. Vous voilà donc à bord de l'engin prêté par la police. Votre but est simple: tirer sur tous les robots et véhicules volants, et récupérer soit la drogue soit le pognon tombant des véhicules lors de leur destruction. Avec ce fric, vous pouvez aller dans des magasins pour acheter des armes plus puissantes et tout un tas de trucs vous servant à avancer dans le jeu. C'est dorénavant une bataille que vous devrez considérer comme une affaire personnelle: vous êtes passé dans le camps des chasseurs, il faut assumer.



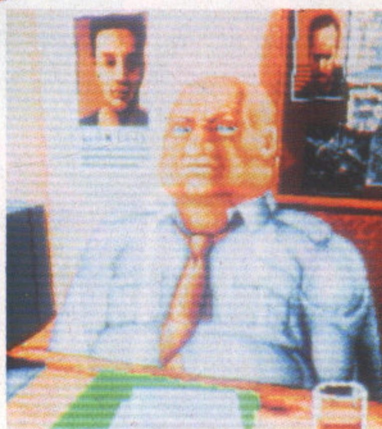
Millennium décide de mettre un terme au grand banditisme et s'attaque au problème de la drogue. Voilà quelqu'un de concerné!

101









ST
95 %

C'est à grand peine que je m'arrache de mon ordinateur pour vous décrire la technique de Resolution 101. C'est tout bonnement époustouflant. Depuis la cabine de votre véhicule, vous apercevez un décor de grande ville en 3D vectorielle. C'est déjà très beau. Mais quand vous vous déplacez, sa rapidité et sa maniabilité vous laissent par terre. Il se dirige à la souris avec une étonnante facilité, une parfaite réaction et l'animation est incroyablement rapide. Le bouton gauche de la souris sert d'accélérateur, et le droit de gâchette de tir. Sous votre pare-brise, un tableau de bord indique la direction que vous prenez et montre le plan de la ville, la position des bandits, votre force, le blé que vous avez récolté et à droite sur un moniteur apparaît la tête du bandit lorsque vous êtes à proximité de son véhicule. Avec sa rapidité, sa fluidité, sa maniabilité et ses graphismes, Resolution 101 sera à mon avis une référence.

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	18
MANIABILITE	19

AMIGA
96 %

Deux petites différences avec la version ST: le son, évidemment, qui est plus travaillé et qui apporte un plus au jeu, et l'ombrage des engins, un poil plus fin, qui donne une impression de réalisme ab que je veux qu'on s'y croirait. Je vous laisse maintenant en compagnie de ce grand jeu, vous m'en direz des nouvelles.

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	19
MANIABILITE	19

PRIX :NC
DISPO SUR ST ET AMIGA

- Desangles, c'est quoi, tes trois jeux préférés, en ce moment?
- Rainbow Islands.
- Et puis?
- Rainbow Islands.
- Non, un autre.
- Bon, alors Atomix.
- Un dernier?
- Rainbow Islands.
- Non!
- Alors Tetris.

Ultima VI

Voici le sixième épisode de la saga concoctée par Origin. Cette fois encore, Lord British s'est surpassé et a créé un monde foisonnant et fouillé jusque dans les moindres détails.

MEGASTAR joystick

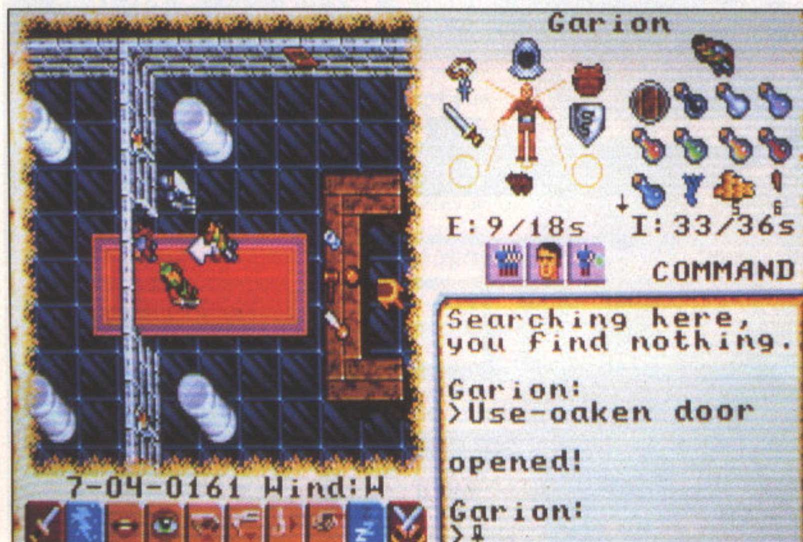
Après la longue descente dans le monde souterrain et la libération de Lord British qui avait clôturé votre dernière aventure dans le monde magique de Britannia, vous êtes retourné chez vous. Deux ans se sont écoulés. Mais enfin un soir, un signe. Un orage soudain gronde au dessus du cercle de pierre, là où apparut par le passé la porte vers Britannia. Un éclair inhabituellement long frappe le centre du cercle. Vous vous y découvrez une petite pierre noire, comme celle que Lord British avait utilisé à la fin de votre dernière aventure. A peine l'avez vous saisie qu'une porte de lune se matérialise devant vous. Sans hésiter, vous la franchissez malgré son inhabituelle couleur rouge. Mais de l'autre côté vous ne retrouvez pas les vertes collines que vous connaissiez si bien. Vous arrivez en pleine cérémonie religieuse célébrée par de monstrueuses gargouilles et dont vous êtes l'invité d'honneur, dans le rôle du sacrifié bien sûr. Malgré votre résistance vous êtes ligoté sur l'autel et bientôt vous voyez se profiler l'ombre du couteau qui va vous trancher la gorge. Alors que vous recommandez votre âme au Seigneur le miracle se produit: surgit d'une porte de lune, vos amis de toujours, Iolo et Shamino vous délivrent et retraversent la porte avec vous. Après tous ces combats et émotions vous vous retrouvez enfin au calme avec Lord British et ses conseillers. Après vous avoir accueilli à bras ouverts et mis à votre disposition une chambre au château, ils vous expliquent ce qui se passe dans le pays de Britannia. Après votre dernière aventure le monde souterrain s'est effondré et la paix a régné pendant quelque temps. Mais depuis quelques mois des hordes de gargouilles surgissent des profondeurs de la terre et investissent les lieux sacrés dédiés aux huit vertus. Jusqu'à présent, même les troupes les plus aguerries ont été incapables de les repousser, les monstres se battent comme des démons et semblent poussés par une foi fanatique. Shamino réussi à s'emparer d'un livre détenu par les gargouilles, livre qui recèle une prédiction sur la domination de la terre par ces monstres. Malheureusement personne n'a encore réussi à le déchiffrer. Vous représentez une nouvelle fois l'unique espoir de Britannia. Après vous être convenablement équipé, vous vous aventurez dans la ville de Britannia, où vous rendez visite aux commerçants et autres habitants. Tout cela prend énormément de temps car, au fil des rencontres vous tiendrez de



PC **99%**

Richard Garriott a une nouvelle fois réussi un véritable chef-d'œuvre, encore au-delà de ses réalisations précédentes. Les améliorations sont multiples et importantes. Tout d'abord le mode de visualisation a changé, l'ancien mode basé sur deux niveaux (un niveau pays et un niveau ville correspondant à un zoom lorsque le groupe entre dans un endroit intéressant avec un sous-niveau combat qui se limite au champ de bataille) est remplacé par un niveau unique qui reprend en gros le niveau ville précédent, sauf que celui-ci est étendu au pays et au combat. Ce qui peut sembler un appauvrissement est en fait un enrichissement car à présent l'action se déroule en continu, le pays en bien plus détaillé et les combats ne sont pas coupés de leur contexte. Désormais, dans le mode de combat, vous ne contrôlez plus que votre personnage, l'Avatar. Vos compagnons réagissent et se battent autour de vous en suivant des comportements que vous définissez (attaque frontale, par l'arrière, par le flanc, assaut, retraite, etc.). Ils sont bien plus indépendants, ne se privent pas de faire des remarques au cours de l'aventure et sont une bonne source d'informations. Il est bien sûr possible de se mettre en mode manuel afin de contrôler tout le groupe. Une possibilité qui existait auparavant mais qui prends toute sa valeur aujourd'hui est celle qui consiste à séparer le groupe, ce qui permet d'envoyer quelqu'un en éclaireur ou pour expérimenter. Sherry est très adaptée à cette tâche. Le souci des détails a été poussé beaucoup plus loin et il est à présent possible d'examiner, d'utiliser ou d'emporter quasiment tout ce qui est visible, assiettes, tableaux, coffres, pot à eau, bout de ficelle, que sais-je encore. Tout cet attirail est pesant et la répartition de ce que les personnages

PRIX : ENVIRON 330 F
DISPO EN NOVEMBRE SUR ST ET AMIGA



longues discussions qui vous apporteront de précieux renseignements sur la situation du pays. Vous rencontrez même de nouveaux compagnons qui se joindront à vous, le plus original étant certainement une petite souris prénommée Sherry qui peut se faufiler partout par la moindre ouvertures. Une auberge ou le château vous permettent d'accéder à un réseau d'égout sur deux étages plutôt mal famés.



portent sur eux rappelle celle de Dungeon Master. Le graphisme a fait un grand pas en avant; il s'agit toujours d'une vue de dessus mais un peu de biais, ce qui donne une belle impression de profondeur et de relief. Toutes les possibilités de couleurs de l'écran VGA sont exploitées en 256 teintes. Ultima VI vaut surtout par la qualité et la densité de son scénario, par la vie des personnages que vous rencontrez et que vous retrouvez d'aventure en aventure, avec leur existence propre, leur rythme et leurs habitudes. A chaque fois on se retrouve en terrain connu, un peu comme chez soi avec de fidèles compagnons. Je n'ai pu malheureusement juger de la réalisation sonore qui nécessite une carte spéciale sans laquelle on ne bénéficie que des bruitages. Ultima VI est un jeu magnifique, superbement conçu et réalisé, qui vous tiendra en haleine des jours entiers. Si je n'ai pas mis 100% c'est que j'ose espérer qu'Ultima VII sera encore meilleur.

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	12
ANIMATION	17
COMPLEXITE	17

THEIR FINEST HOUR,

AMIGA

The Battle of Britain

Editeur: LUCASFILM GAMES

TESTE PAR DUY MINH - Prix: 300 francs environ

Déjà testé sur PC dans Joystick n°1

Their finest hour est mieux qu'un simulateur de vol car il vous permet de vivre la bataille d'Angleterre de l'intérieur. Si vous voulez être aux commandes d'un bombardier par exemple, ou même occuper le siège du mitrailleur, c'est possible. Lucasfilm a réalisé ce jeu avec un immense souci du détail qui est évident dès que l'on ouvre l'imposante documentation; elle donne toutes les caractéristiques des avions et renferme bien sûr le manuel d'utilisation du jeu. Chaque avion a des réactions spécifiques et son tableau de bord particulier. Il est possible de gérer plusieurs pilotes dont chacun aura une spécialité, et il existe également un mode permettant de revoir une mission afin de repérer une erreur de pilotage ou une fausse manoeuvre, ou simplement par auto-satisfaction, pour le plaisir de revivre les plus grandes heures de la mission.

GRAPHISME 17 • ANIMATION 15 • SON 12
COMPLEXITE: 16 VERDICT : 95%



ULTIMATE GOLF

ST

EDITEUR : GREMLIN

TESTE PAR DESTROY - PRIX: 250 francs environ

Ultimate Golf est davantage qu'un simple jeu de golf, c'est une véritable simulation qui tient compte de nombreux paramètres: les conditions climatiques, la force et la direction du vent, les aspérités du terrain, les différents types de club, etc... Toutes ces options augmentent ou diminuent la difficulté du jeu. On peut jouer à quatre simultanément, avec ou sans les conseils d'un caddie qui vous guidera dans le choix des clubs les plus appropriés. Graphiquement, ce n'est pas Byzance mais qu'importe puisque l'intérêt, la jouabilité, la facilité d'utilisation (au joystick ou à la souris) sont présents. Une bien jolie simulation comme on aimerait en voir plus souvent.

GRAPHISME 13 • ANIMATION 15 • REALISME 18
SON: non significatif VERDICT 88%



tests

Mirrorsoft vous met dans la peau d'un capitaine sous-marinier allemand pendant la seconde guerre mondiale. Votre objectif: couler du tonnage allié.



Wolfpack

PC 89%

Capitaine, nous venons de recevoir un message du commandement. Il vous confie la mission de détruire un convoi ennemi qui se dirige vers Gibraltar. Il est composé de dix navires marchands et de quatre escorteurs. Quatre sous-marins sont prêts à obéir à vos ordres, leurs capitaines sont efficaces et entraînés. Les sous-marins sont du dernier modèle, équipés bien sûr de quatre tubes lance-torpilles, d'un canon de pont et d'un sonar. Attention, nous avons appris que les destroyers ennemis viennent d'être doté d'un tout nouveau dispositif appelé radar qui leur permettra de vous localiser si vous faites l'approche en surface. Il faudra donc rester en plongée et ne pas s'approcher trop près afin de ne pas être repéré par le bruit des moteurs. Veillez également à la profondeur et ne vous laissez jamais coincer au fond.•

Wolfpack est un superbe jeu de simulation de combat naval mettant en scène, du côté allemand, les tristement célèbres U-boats, et du côté allié, des convois de surface. Vous n'êtes pas aux commandes d'un seul navire mais d'un groupe entier. Concrètement, vous contrôlez un seul navire à la fois; tous les autres sont pendant ce temps gérés par l'ordinateur selon le caractère de leur capitaine. Il est bien sûr possible de changer de navire à tout moment et une autre option propose un mode en tout automatique, ce qui vous permet d'observer le déroulement des évènements tout en vous réservant la possibilité d'intervenir manuellement. Vous regardez par dessus l'épaule du capitaine dont vous pouvez modifier les ordres. Les commandes de navire ou de sous-marin sont graphiquement très bien présentées, complètes et utilisables à la souris. Douze missions différentes sont incluses dans le jeu, de l'initiation à celle pour pro. Il vous est également possible de construire vous même une mission. Wolfpack nécessite un effort au départ pour assimiler les commandes mais il offre ensuite une simulation très ludique. On peut regretter quelque peu la limitation des missions possibles; elles sont en effet ponctuelles et ne forment pas une campagne.

Duy Minh

GRAPHISME	17
SON	Carte spéciale nécessaire
ANIMATION	15
COMPLEXITE	15

PRIX :ENVIRON 350 F
PREVU EN SEPTEMBRE SUR ST ET AMIGA

- Andersen, c'est quoi, tes trois jeux préférés, en ce moment?
- Donkey Kong sur Nintendo, Son Son II sur Nec et Bubble Bobble.
- Dis donc, t'as toutes les bécanes ou quoi?
- C'est celles de mon fils!

Gravity

L'espace devient bien compliqué... Auparavant il suffisait de savoir manier le rayon laser mais aujourd'hui Mirrorsoft vous fait jongler avec les trous noirs.

Nous sommes en 2320, date pas si lointaine à laquelle, grâce aux miracles de la technologie, les voyages intersidéraux sont devenus monnaie courante. Tout va bien sur la Terre, la paix règne enfin sous la haute juridiction des Nations Unies qui ont financé la flotte d'exploration spatiale dont vous êtes le commandant. Vous entrez en contact avec des vaisseaux extra-terrestres, avant-garde d'un empire guerrier. La paix si chèrement acquise est de nouveau menacée. Votre but est de découvrir et détruire leur base avant qu'ils ne fassent subir le même sort à la Terre. Pour cela le chemin est bien long, il vous faudra explorer, coloniser, vous ravitailler, acquérir des armes et des moyens de propulsion à la pointe de la technologie et bien sûr de vous mesurer à des flottes adverses.



ST/STE
89 %

La réalisation de Gravity est de toute beauté. L'espace est représenté comme une surface ondulée sur laquelle se déplace votre vaisseau, une ondulation matérialisant la présence d'un puits de gravitation qui se trouve normalement à proximité d'une étoile ou d'une planète. Ces puits de gravitation modifient la direction de votre vaisseau. Toutes les commandes se font à la souris, en double-cliquant sur l'icône adaptée, ce qui fait en général apparaître une fenêtre. Certaines contiennent elles-même des icônes permettant d'accéder à des fonctions particulières. L'inventaire est vaste: radars courte et longue portée, unités de propulsion, défenses constituées par des petits robots programmables que vous lâchez sur les vaisseaux ennemis, les armes, canons ou missiles, le bolotank qui donne tous les renseignements sur la galaxie, les outils pour coloniser, manipuler les trous noirs et terraformer. La maîtrise de tout ces éléments prend du temps et de la patience, d'autant plus que la notice est relativement mal faite et laisse souvent songeur quant au fonctionnement d'une commande. Mais une fois cette étape franchie, à vous l'espace. Vous êtes guidé dans votre évolution par la base qui vous indique les missions que vous devrez progressivement réaliser.

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	12
ANIMATION	18
COMPLEXITE	17

PRIX :ENVIRON 250 F
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA

Tumbler Street

Voyez comment, avec trois fois rien, Vidball Games se fait des nouilles, non des douilles, des rouilles, bref des ouilles en or.

Avez-vous vu le film Les Ripoux? Souvenez-vous de la séquence où Philippe Noiret, à Barbès, donne du fric à un Black qui fait des tours de passe-passe avec trois verres et une boule. Eh bien Tumbler Street, c'est ce jeu-là, connu depuis le moyen-âge sous le nom de bonneteau: un type présente trois gobelets retournés, il en soulève un pour montrer où se trouve une boule rouge, le repose dessus puis il les fait glisser très vivement sur la table, les croisant et les recroisant ni vu ni connu je t'embrouille. Au bout d'un moment, il s'arrête et il faut repérer le verre couvrant la boule. Si vous avez bien suivi la manipulation, vous pourrez gagner la somme que vous avez parié, voire même la doubler au dernier moment. Evidemment, si vous vous trompez, le type empochera votre mise. Tumbler Street est un jeu simple et amusant qui fait appel à votre sens de l'observation.



AMIGA
83 %

Une ambiance sonore vous installe dans le vif du jeu: des voitures klaxonnent à intervalle régulier, on est dans la rue en face de la photo numérisée d'un type en jogging, le sourire engageant avec ses trois gobelets retournés au niveau du ventre. Vous possédez 500 dollars et vous misez autant que vous voulez . Quand vous êtes prêt, vous cliquez sur «Play» qui vous renvoie sur une animation de l'escamoteur mélangeant les récipients. En suivant bien les mouvements vous ne vous tromperez pas de verre, du moins c'est ce que vous espérez. Selon le résultat, il sortira une liasse de billets de sa poche ou tendra la main pour en recevoir une de votre part.

Artemus

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	16
REALISME	18

PRIX :NC
DISPONIBLE SUR AMIGA

tests

Electronic Arts vous convie à un match de boxe façon Canal+ mais c'est vous qui êtes sur le ring. Gong !





Low Blow

Il s'agit d'une simulation de combat de boxe anglaise et française. Bien qu'étant loin d'être un expert en la matière je me suis quand même bien amusé. Low Blow nous change en effet des combats de karaté et autres nipponneries. La règle est claire et simple et les coups bas sont sanctionnés sans appel. Le soft est traité avec humour et on s'éclate bien le nez. Evidemment, c'est moins dangereux que dans la réalité et ça vous évite d'aller au boulot avec une escalope sur l'œil.

PC 70%

Les couleurs sont vives mais bien choisies et le graphisme genre BD assez réussi. Tout y est, le ring, le public qui malheureusement est un peu statique, les juges rigides sur le règlement autant qu'à l'écran, le gong, une barre de force, une autre de temps et le compte des points. L'animation est un peu de travers, résultat d'une fausse perspective. En revanche les coups sont assez bien animés. En cas de KO, l'adversaire s'écroule, le compte à rebours s'égrène puis le vainqueur saute de joie. Pas de discrimination, le combat se déroule entre un Black et un White, comme aux échecs d'ailleurs ou aux dames. A la fin du combat, les juges attribuent leurs notes et le vainqueur a droit à un article dans le journal des sports. C'est le commencement de la gloire.

Jeff

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

PRIX : ENVIRON 250 F
DISPO SUR PC ONLY

Impossamole

Monty, la petite taupe de Gremlin, reprend du service. Ahoy!



CPC 80%

Serpents, oiseaux, grenouilles, bonhomme de neige, chercheurs d'or, wagonnets, etc... se liguent contre elle et le danger est présent partout à la fois. Mais rien ne saurait l'arrêter. Heureusement, il existe des passages secrets et des réserves d'énergie. Le personnage d'Impossamole étant vraiment attachant, on achèterait le soft rien que pour lui. Néanmoins, le jeu manque un peu de tonus. Les bruitages sont en effet parcimonieux et un brin de démesure dans l'action eut été le bienvenu. L'animation en revanche est plus intéressante, avec plein de bêtes qui rampent nagent et volent. Les plus jeunes aimeront sûrement beaucoup la sympathique petite taupe bien que le jeu s'avère assez difficile à jouer car l'énergie décroît rapidement. Il leur faudra bien de la patience pour terminer les niveaux.

Bô TGV

GRAPHISME	15
SON	12
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

PRIX : ENVIRON 100 F SUR K7, 150 F SUR DISK
DISPO SUR ST ET CPC

Monty, la vaillante petite super-taupe a été désignée pour retrouver des manuscrits sacrés et vaincre les Cinq Gardiens qui les détiennent. Elle aura fort à faire dans les mines d'or du Klondike, dans la jungle amazonienne, aux pôles et en Orient. Elle peut visiter ces contrées dans l'ordre qu'elle préfère, mais le cinquième et dernier niveau ne lui sera accessible que si elle s'est bien débrouillée partout ailleurs.

Ninja Spirit

Petit vermisseau rabougri va tenter de satisfaire honorable et brillant Activision en tuant maléfique et meurtrier démon.





Vous aurez vraiment incarné tout et n'importe quoi depuis que vous possédez un ordinateur. Aujourd'hui vous prenez les traits d'un Ninja alors qu'en fait, vous le savez comme moi, vous n'êtes rien d'autre qu'un Tsukikage, l'esprit d'un loup blanc. Vous voilà donc avec une lame à la main, prêt à casser du Ninja, à trucider des géants, découper des hommes cerfs-volants, hacher menu des loups féroces avant d'affronter le Démon en personne. Tout ça en courant et en sautant comme un excité à travers marais, sentiers dangereux et mal fréquentés dans des décors orientaux réalisés dans un style plus proche des dessins animés de là-bas que celui des peintures d'Hokusaï. C'est exotique et c'est rapide, c'est beau et ça ne vous laisse pas une nanoseconde de répit. A mon avis Ninja Spirit vous plaira très certainement.

AMIGA
90%

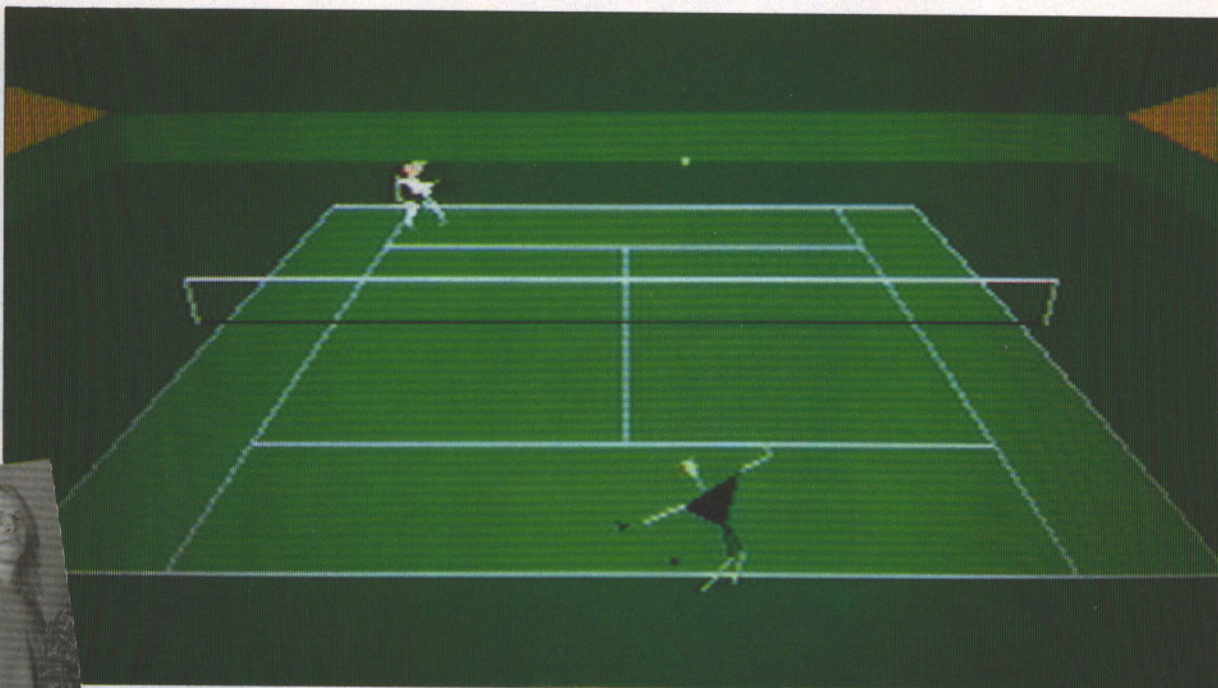
On a vraiment l'impression d'avoir une console sous les mains. Même graphisme japonais aux couleurs un peu trop pastel, même genre d'animation extrêmement rapide avec des personnages prenant des poses invraisemblables lorsqu'ils combattent, et musique hyper-speed excitante qui électrise le joystick. Car Ninja Spirit se joue évidemment au joystick comme tout jeu d'arcade qui se respecte, donnant d'agréables sensations de puissance au joueur survolté, calé dans son fauteuil, le regard rivé sur les décors. Après une heure de Ninja Spirit, vous aurez l'esprit enfin serein et reposé, vidé de toute agressivité. C'est un soft parfait en son genre, un vrai jeu de café (très serré) à domicile.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	18
ANIMATION	17
MANIABILITE	17

PRIX :ENVIRON 250 F
DISPO SUR CPC, C64, ST ET AMIGA

International 3D



Jon Hare et Chris Yates sont les auteurs de International 3D Tennis. Nous leur avons posé quelques questions. Oui, les mêmes que d'habitude, et alors?

- Quels jeux avez-vous déjà écrits?
- Nous avons fait Parallax sur C64, Wizball sur C64 et Amstrad, Shoot'em Up Construction Kit sur C64, ST et Amiga, et Microprose Soccer sur tous les formats.
- Sur quelles machines avez-vous écrit Int'l 3D Tennis?
- Sur C64 et Amiga.
- Vous êtes bons en vrai tennis?
- Non, on est nuls! Justement, on a décidé d'écrire un tennis parce que jusqu'à présent, les tennis existants n'étaient pas terribles - ils étaient bien graphiquement, mais il manquait un maniement réaliste, et la sensation que procure le jeu dans la réalité. Et puis, ça va peut-être nous permettre d'être meilleurs dans la réalité!
- Pourquoi avoir choisi de l'écrire en 3D vectorisée?
- Parce que c'était le seul moyen de rendre les sensations que l'on a en jouant au tennis. On voulait aussi faire quelque chose de différent, qui soit nouveau et excitant à programmer.
- Vous avez mis combien de temps à l'écrire?
- A peu près un an.
- Quels sont vos trois jeux préférés?
- Les voyageurs du temps, Barbarian et Stunt Car Racer.
- Quel projet avez-vous maintenant?
- C'est pas encore très défini, on en a plusieurs - peut-être un simulateur graphique de sexe en 3D!
- Merci.

AMIGA
86 %

Comme tout jeu en 3D/temps réel, les graphismes sont simplifiés au maximum. Le court de tennis est encadré par deux blocs triangulaires pleines faces symbolisant les gradins. Les joueurs aussi sont stylisés, avec un visage et un corps formé de triangles plats et de fils de fer pour les jambes et les bras. L'effet est curieux, on les croirait échappés du jeu de carte d'Alice au Pays des Merveilles. Un son numérisé accompagne chaque action: le rebondissement de la balle, le coup de la raquette, le brouhaha et les applaudissements du public en délire ainsi que les commentaires de l'arbitre dits de cette voix neutre typique des grands matches. La manipulation se fait au joystick et donne l'impression qu'International 3D Tennis est moins jouable qu'un Great Court ou un Tennis Cup. Cependant, le soft rendra fous tous les amateurs de technique 3D qui passeront peut-être plus de temps à faire évoluer le court dans l'espace qu'à jouer réellement au tennis. En quoi ils auraient tort car, outre une extraordinaire performance technique, cette simulation de tennis recèle d'immenses possibilités.

Artemus

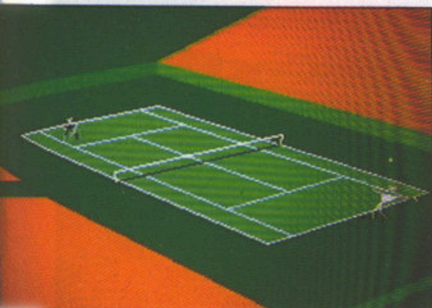
GRAPHISME	15
SON	18
ANIMATION	18
REALISME	14

PRIX :NC
DISPO SUR AMIGA

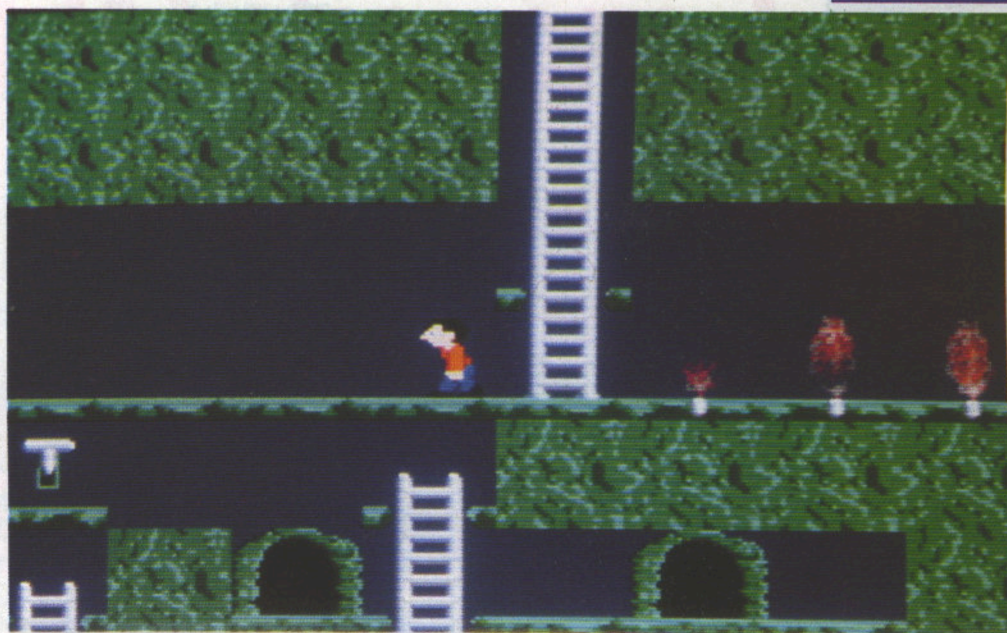
- Artémus, c'est quoi, tes trois jeux préférés, en ce moment?
- Abalone...
- Dis donc, tu passerais pas ton temps à y jouer avec Kaaa au lieu de bosser?
- Nononon, pas du tout!
- Alors, en jeu vidéo?
- Ben, Nuclear War, Atomix et Shufflepuck Café.

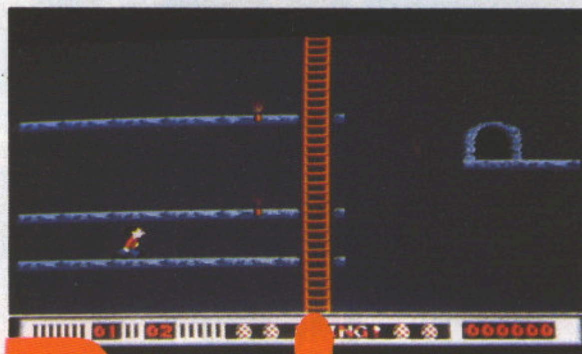
Tennis

Palace s'installe sur un court de tennis planant. En 3D et en temps réel, une belle performance!



International 3D Tennis, comme son nom l'indique, est un jeu de tennis qui a pour particularité de se présenter en trois dimensions. Le terrain peut être visualisé sous n'importe quel angle, de près ou de loin. Soixante douze tournois se jouent suivant quatre niveaux de difficulté. En jouant contre l'ordinateur, vous vous rendrez rapidement compte qu'il évolue, lui, sur seize niveaux, équilibrant sa force avec celle du joueur par étapes progressives. Le joueur novice est presque entièrement pris en charge. L'ordinateur va jusqu'à gérer son personnage, il ne reste plus qu'à appuyer sur le bouton «fire» lorsque le bonhomme clignote pour frapper la balle. Au fur et à mesure des progrès, l'ordinateur octroiera plus de liberté au joueur, lui confiant les déplacements sur le court puis la possibilité de donner un effet à la balle. Bien sûr, il s'abstiendra désormais d'indiquer le bon moment pour frapper la balle. Ayant progressé dans le jeu, vous pourrez sauvegarder votre niveau afin de retrouver par la suite un joueur libre de ses mouvements. Les déplacements et les gestes sont calculés en temps réel. Dix positions de caméra, préprogrammables et accessibles par les touches F1 à F10, montrent le court sous les points de vue les plus significatifs. Mais vous avez aussi la possibilité de placer le terrain sous n'importe quel angle en appuyant sur la touche P et en utilisant votre joystick pour le basculer. Le court s'incline à la manière du billard de 3D Pool; on peut même le voir par dessous, une vision de taupe en quelque sorte! International 3D Tennis est un jeu que l'on apprécie avec le temps et l'expérience pour peu que l'on soit dingue de 3D vectorisée.





Boing

Un monde nouveau, des aventures nouvelles, une fantastique aventure peut-être? Elle nous vient d'outre Atlantique, par la grâce d'Alternate Realities.

Autant vous mettre parfum tout de suite, Boing est un jeu de plateau, un jeu de plateforme plutôt, un jeu comme tant d'autres en fait.. Vous dirigez un petit bonhomme qui doit récupérer des baguettes disséminées à travers différents niveaux; elles serviront à crever les ballons qui barrent la route. Mais si sur papier cela semble d'une simplicité enfantine, tout se complique sur l'écran. Jugez plutôt: pour découvrir certaines baguettes, vous devrez user de toute votre ingéniosité, ouvrir des trappes, les refermer avant que vos poursuivants vous rattrapent, éviter marécages et autres sables mouvants, utiliser des téléporteurs, sauter par-dessus les horribles qui vous en veulent avant qu'ils ne vous gobent tout cru, etc... Are you ready comme on dit là-bas? Yeeeaaahhh comme on répond par ici, alors en route et plus vite que ça!

AMIGA
87 %

Il faut bien avouer que graphiquement, Boing ne restera pas gravé dans nos mémoire ni dans celles de l'ordinateur. Les décors qui habituellement meublent l'arrière plan sont tout simplement inexistants, le fond étant d'une monochromie accablante; seuls sont dessinées les échelles, les plateformes, votre personnages et les boings (les boules) que vous devez percer. Le jeu comporte un nombre incroyable de niveaux à tel point que deux disquettes sont nécessaires pour les stocker. Les effets sonores sont géniaux et parfois même joyeusement vulgaires mais n'allez surtout pas croire qu'ils sont géniaux car vulgaires!). Un exemple? Un gigantissime rôt retentira lorsque vous vous ferez bouffer par l'un des monstres qui vous coursait. C'est marrant, c'est très sympa, c'est rigolo, c'est plaisant, bref c'est américain.

Destroy

GRAPHISME	10
SON	19
ANIMATION	16
MANIABILITE	17

PRIX :ENVIRON 250 F
DISPO SUR AMIGA

tests

Conquests Of Camelot

Sierra revisite avec talent la quête du Graal. Après ses chevaliers, le roi Arthur part à son tour à la recherche de la coupe sacrée.









Le royaume s'étiole doucement, les saisons sont de plus en plus rigoureuses, les champs produisent des récoltes de moins en moins abondantes, les animaux tombent malades, mon peuple bien-aimé souffre et endure. La terre va mal et seul le Saint Graal pourra lui redonner la santé. Hélas, trois déjà de mes plus vaillants chevaliers sont partis en quête, Gawaine, Galahad et Lancelot. Depuis longtemps, je n'ai plus aucune nouvelle d'eux, rien. Puis un jour, alors que comme à l'accoutumée j'avais apporté des offrandes d'or aux dieux et me recueillais dans la prière, un message divin m'apparu. Je vis mes trois compagnons en difficulté, chacun en un lieu différent, et j'étais le seul à pouvoir leur venir en aide. Je décidais donc, moi, Arthur Pendragon, chevalier et souverain, de partir aussitôt en quête du Graal, et à la recherche de mes amis afin de sauver le royaume. Je pris tendrement congé de la reine Gwenhwyver, conférais avec Merlin l'enchanteur puis, revêtu de mon armure et ceins de mes armes, je harnachais mon destrier et une mule. Aujourd'hui je parcours les routes avec, près de mon cœur, une rose symbole d'amour.

PC **91 %**

Sierra nous gâte par les temps qui courent en nous offrant une de ces aventures de qualité dont il est coutumier. Conquests of Camelot vous met dans la peau du roi Arthur qui, légère entorse aux légendes afin de renouveler le sujet, se met lui-même en quête du Graal. On retrouve les caractéristiques habituelles des aventures 3D animées de Sierra, les superbes graphismes et les animations qui illustrent de nombreuses actions. L'aventure se situe dans les hauts-lieux légendaires de l'Angleterre; une carte permet de choisir ses déplacements. En chacun des lieux et pour quelques passages remarquables du voyage, le mode de jeu est en 3D animé où vous contrôlez entièrement à la souris les gestes votre personnage en ayant recours au texte pour d'autres actions et prises de décision. La connaissance de l'anglais est naturellement nécessaire pour apprécier ce soft et la richesse de son scénario.

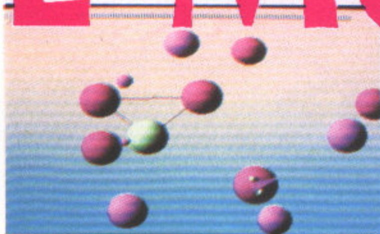
Duy Minh

GRAPHISME	17
SON	12
ANIMATION	17
COMPLEXITE	16

PRIX : environ 449 F
DISPO SUR PC, ST et AMIGA

E-Motion

A gauche : amiga ; A droite : CPC.





La prolifération sphérique sauvage engendrée par US Gold a encore frappé, sur CPC cette fois-ci.

D'après la notice, il est question de molécules que l'on doit neutraliser en les cognant les une contre les autres. Si elles sont de la même couleur, elle disparaissent. Mais si ce n'est pas le cas, elle donnent naissance à une petite boule qui rechargera l'énergie de la sorte de vaisseau (plus spécial que spatial) que vous dirigez. Si l'on tarde à la récupérer, elle deviendra elle-même une boule colorée et encombrera l'écran, compliquant les neutralisations. Rien de chimique ni de nucléaire dans ce jeu qui rappelle, quoique de loin, le jeu de la vie.

CPC 85 %

E-motion s'apparenterait plutôt au billard puisqu'il faut déterminer une trajectoire résultant du choc des boules. Le maniement du vaisseau soumis aux inflexibles lois de l'inertie et de l'élasticité fera le bonheur des artistes du joystick. Ils pourront jouer à deux simultanément et se partageront le score. Assez dépouillé au début d'une partie, l'écran se remplit rapidement de sphères aux couleurs vives qui errent au gré des chocs, parfois reliées entre elles par des élastiques. A deux, il faudra veiller à ne pas se gêner mutuellement, ce qui n'est pas toujours évident. Voir les boules se neutraliser ou se multiplier est absolument fascinant, et les explosions sont très graphiques. L'écran est enroulé: le curseur qui sort par un côté réapparaît de l'autre côté, permettant ainsi des raccourcis saisissants. E-motion, avec ses cinquante niveaux, est à ranger avec les Klax, Tetris, Welltris, Break-out, Coloris et autres Boulder Dash qui titillent les neurones et le joystick et font perdre la notion du temps.

Bô TGV

GRAPHISME	12
SON	14
ANIMATION	13
DIFFICULTE	13

AMIGA 91 %

E-Motion n'est pas un shoot'em up, ce qui de la part de US Gold spécialiste dans l'adaptation des jeux d'arcades est remarquable. C'est plutôt un jeu de réflexion qui soumet vos nerfs à rude épreuve. Inspiré par la dynamique des molécules, E-motion (E comme Einstein...) est un excellent soft dans lequel vous devez pousser des molécules de même couleurs les unes contre les autres. Les graphismes en ray-tracing ont été développés sur un Archimède, d'où les superbes dégradés dans les atomes ainsi que dans le fond de l'écran. La musique et les sons numérisés entrent parfaitement dans le cadre d'E-Motion. C'est superbement beau, c'est hyper-jouable, en un mot c'est dément. Vive l'émotion!

JM Destroy

GRAPHISME	17
SON	18
ANIMATION	19
MANIABILITE	15

PRIX :ENVIRON 110 F SUR K7, 150 F SUR DISK, 250 F SUR AMIGA
DISPO SUR CPC, C64, SPECTRUM, ST, AMIGA ET PC

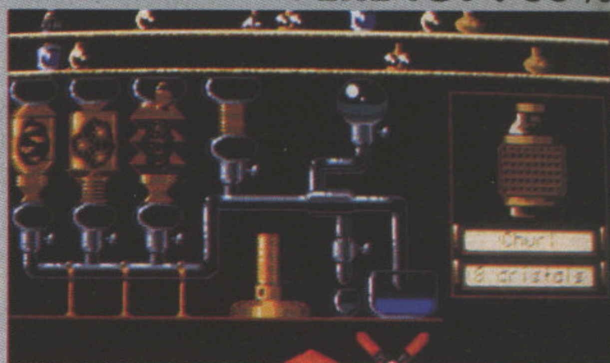
DRAGON'S BREATH

ST

EDITEUR PALACE
Teste par ARTEMUS • Prix: 300 francs environ
Disponible sur ST et Amiga
DEJA TESTE DANS JOY N° 3

Dispersés autour des châteaux, une kyrielle de petits villages prospèrent tranquillement. Ne pensez-vous pas que quelques taxes fiscales seraient les bienvenues? Donc, afin de remplir vos caisses et retrouver les trois morceaux d'un talisman vieux comme le monde donnant droit à l'immortalité, il faut asservir les villages en envoyant votre dragon semer la panique. Des tonnes de paramètres entrent en jeu, comme la possibilité de fabriquer des potions magiques grâce à un livret fourni avec le soft, de faire naître d'autres dragons, etc...

GRAPHISME 16 • SON 14 • ANIMATION 12
COMPLEXITE 18 **VERDICT : 88%**



GOLD OF THE AMERICAS

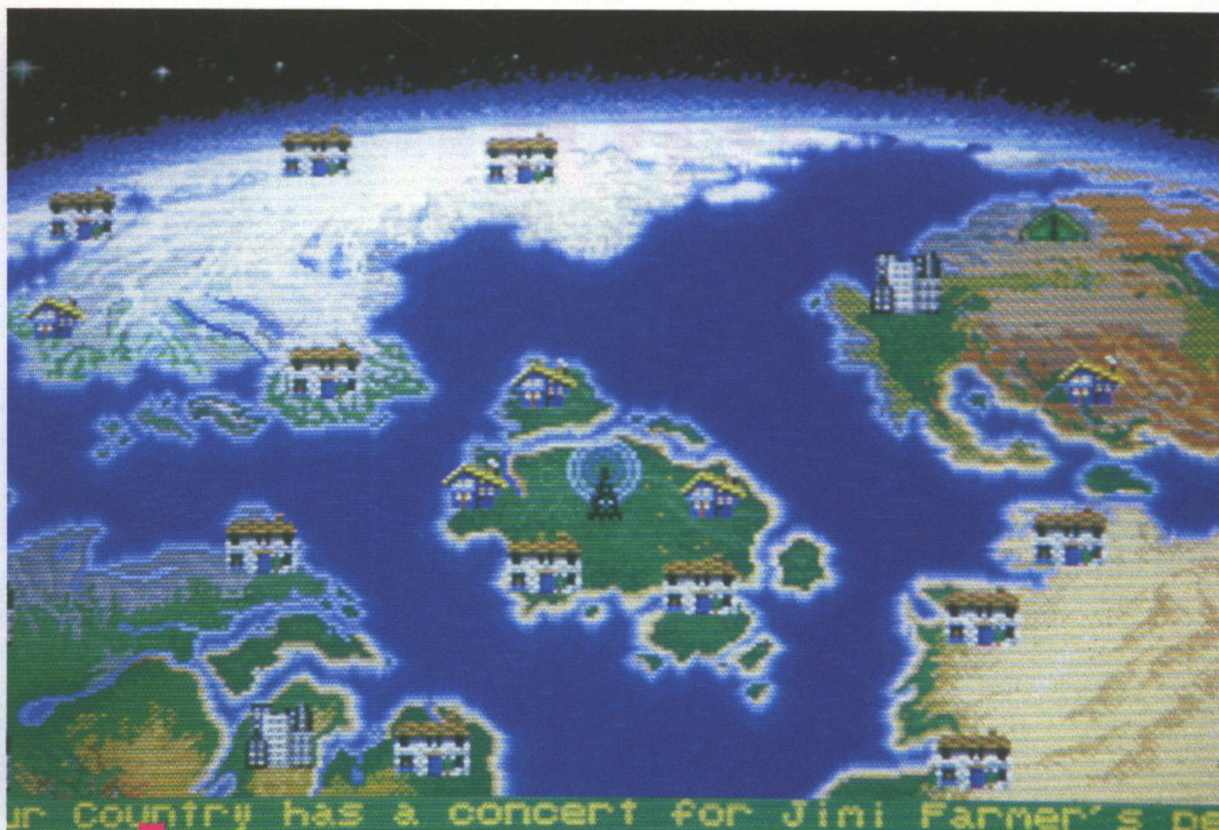
ST/STE

EDITEUR : STRATEGIC STUDIES GROUP
TESTE PAR DUY MINH • PRIX 250 F ENVIRON
DISPONIBLE SUR AMIGA, ST

Gold of the Americas est un jeu d'expansion économique basé sur l'exploration et l'établissement de colonies, en concurrence avec trois adversaires qui peuvent être dirigés par des joueurs ou par l'ordinateur. Le principe est très simple. Chaque tour se divise en quatre phases, la première est une phase de résultats du tour précédent où l'on constate les pertes et où l'on compte les gains. La seconde phase est celle des impôts, bien douloureuse, la troisième est consacrée aux achats de troupes, de colons, de flottes, etc... Enfin la quatrième est le placement des achats dans une des provinces du nouveau monde. Tout cela se déroule à la souris, sur un écran avec à gauche une représentation du continent et à droite un panneau de commande variant selon la phase.

GRAPHISME 14 • ANIMATION — • SON 12
COMPLEXITE: 10 **VERDICT : 72%**





Nuclear War



Ça vous est déjà arrivé, d'avoir envie de tout faire sauter? D'écrabouiller la Terre entière sous un déluge nucléaire? New World Computing a résolu votre fantasme.



Les chefs d'Etat des puissances politiques et militaires sont les héros de ce soft. Il y a là un certain Ronnie Raygun, un Infidel Castro, une dame Satcher, un mignon Jimi Farmer, un souriant Gandji et même un ayatollah Kookamamie complètement parano. Vous, vous n'incarnez que vous-mêmes, un chef d'Etat possédant tout un continent et prêt à n'importe quoi pour conquérir les autres. Le jeu se déroule en tours de jeu, c'est-à-dire que chacun à son tour, chaque chef d'Etat fait (ou commet) une action: vous pouvez faire de la propagande chez un de vos adversaires, assurer votre défense, fabriquer des armes, envoyer un Mirage, préparer un missile et le lancer. Le principe est un peu le même que pour Populous, plus vous avez de monde sur votre continent, plus les villes deviennent importantes. Symbolisées par des immeubles, des maisons, des huttes ou des tentes selon le nombre d'habitants, elles feront place à un gros cratère lorsqu'un missile aura anéanti la population. Vous devez donc jongler entre la propagande qui fait grossir vos villes, et les attaques qui détruisent celles des autres chefs d'Etats. Mais là où le jeu devient franchement dément, c'est dans l'imprévu délirant de certaines situations. Un missile peut très bien se transformer en vache (oui! en vache qui meugle!) au moment du lancement, une soucoupe volante peut offrir plusieurs millions de personnes à un continent, un poids de seize tonnes

peut rayer une ville de votre carte (je sais, seize tonnes c'est dérisoire pour détruire toute une ville, mais ne cherchez pas un poil de réalisme dans ce jeu, c'est simplement fou) ou bien plusieurs millions de personnes peuvent décider d'émigrer dans un pays pour n'importe quel motif. Un jeu fou, répète-je, dans lequel la sympathie que vous montrez à un chef d'Etat peut modifier ses objectifs; vous pouvez même vous allier officieusement avec un pays pour mieux vous acharner contre un autre. Si par malheur il arrivait que votre continent soit totalement détruit, la guerre continuerait sont petit bonhomme de chemin et vous verriez les quatre pays survivants se battre avec une rapidité non dénuée d'un certain humour jusqu'à ce qu'un seul pays subsiste. Ce sera lui le vainqueur, il aura le plaisir d'avoir gagné, seul sur une planète en ruine et sans aucun mauvais perdant pour l'envier.



AMIGA
96 %

Avant de jouer, vous devez choisir les chefs d'Etat contre lesquels vous voulez jouer. Ils rappellent tous des gens connu méchamment caricaturés, animés de façon humoristique et même parfois ridicule. Les graphismes sont tous du même acabit, avec un penchant pour la BD et animés rapidement comme dans Populous. Des petites animations sonores se font entendre lorsque vous faites une action: un «taratata» militaire lorsque vous préparez un missile, un «uiuiuiui» ondulatoire quand vous faites de la propagande et tout un tas «baoum» au moment où les bombes atteignent leurs objectifs. Vous manipulez tout ce beau petit monde à la souris. Il faudra équilibrer vos actions car cela ne sert à rien de posséder un paquet d'armes si vous disparaissez à la première bombes lancée sur vous, et il est inutile d'avoir un continent surpeuplé si vous ne pouvez pas attaquer les autres. De toute façon, ils n'auront aucune pitié envers vous, donc pas de sentiments! Voilà de quoi libérer votre haine de l'humanité entière et votre soif de destruction en tuant impunément des millions et des millions d'innocents. Pour jouer à Nuclear War, vous n'avez pas intérêt à avoir des complexes de culpabilité.

Kaaa

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	15
COMPLEXITE	16

PRIX : environ 200 F
DISPONIBLE SUR AMIGA. SUR PC A LA RENTREE

tests

Crack Down

Ci-contre : CPC.
Ci-dessous : Amiga ;
à droite CPC.







US Gold vous offre un cours de formation accéléré de poseur de bombes. Vraiment très accéléré car vite vite! Tout va sauter!

En trois minutes, Ben et Andy doivent miner l'un des douze niveaux de la forteresse du Dr K. avant de se sauver.

Avec ses écrans dédoublés, Crack Down est de toute évidence destiné à être joué à deux, comme un certain Xybot. Là aussi, il s'agit de s'orienter dans un labyrinthe mais, contrairement au jeu de Domark, celui-ci est vu de haut, de très haut même. Cette vision plongeante transforme immanquablement le héros le plus viril en insecte speedé. La cité est surveillée par des gardes qui ont la gâchette facile ou le revers de main mortel. Il faudra s'en débarrasser au plus vite. En fait, l'essentiel du jeu consiste à suivre efficacement la progression de Ben et d'Andy sur un scanner en haut de l'écran. Cette façon de jouer rappelle une des phases de Moonwalker. Dans Crack Down, il est cependant difficile de retrouver nos héros parmi les pixels baladeurs du radar, qui ne montre pas certains pièges de la cité. Un œil exercé sera de rigueur pour observer à la fois la cité et localiser Ben et Andy sur le scanner. Des croix rouges indiquent l'emplacement où les explosifs doivent être déposés. Lorsque toutes les charges d'un niveau ont été placées, il faut s'enfuir au plus vite avant l'explosion et continuer la tâche dans le niveau suivant, un peu plus dur et agrémenté de gardes mieux armés et de pièges nouveaux. En effet, mitrailleuses, trappes, lave en fusion, risques de noyade et moultes autres joyeusetés compliqueront le minage. Evidemment, Ben et Andy ne resteront pas démuni pour faire face à cette débauche de violence. Le docteur n'a K. bien se tenir!

AMIGA 76%

Cette version de Crack Down ne change en rien par rapport à celle sur ST avec ses graphismes moyens, son animation rapide, son scrolling multidirectionnel et ses fenêtres séparées pour jouer à deux. Seul le son est, encore et toujours, meilleur avec une musique animant toute la durée du jeu et des bruitages infiniment mieux rendus.

Artemus

GRAPHISME	13
SON	15
ANIMATION	15
MANIABILITE	15

CPC 80%

Une fois de plus, la résolution du CPC met le joueur à rude épreuve. En effet, malgré une belle palette de couleurs et un graphisme réussi, la situation demeure souvent confuse sur le scanner. On se demande si c'est à dessein que tous les pixels ont la même couleur... La division de l'écran réduit considérablement le champ de vision, ce qui n'est pas vraiment un défaut. En revanche, le dédoublement pénalise le joueur seul qui aurait aimé annexer la fenêtre voisine, ne serait-ce que pour gagner de l'espace vital. L'urgence faisant loi, Crack Down réservera tout de même de grands moments à ceux qui y joueront à deux.

Bô TGV

GRAPHISME	15
SON	11
ANIMATION	13
MANIABILITE	12

PRIX : ENVIRON 109F SUR K7, 149F SUR DISK, 250F SUR AMIGA
DISPO SUR CPC, C64, ST ET AMIGA

HAMMERFIST

Disponible sur
AMIGA, ATARI ST,
AMSTRAD Disc & K7,
C64 Disc & K7



Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL
(16) (1) 48 98 99 00

ACTIVISION



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

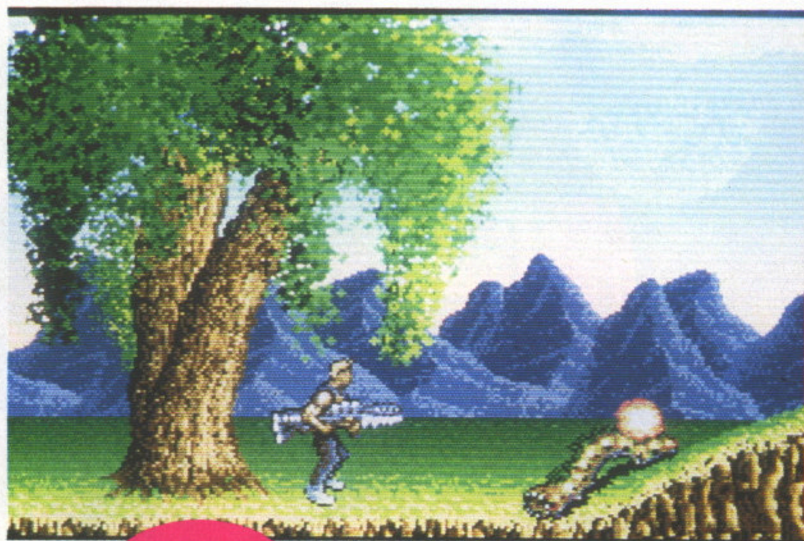
tests

Astro Marine Corps

V'là un shoot'em up, un vrai, un qui fait mal. C'est fort, dur et somptueux et c'est signé Dinamic. Explosif!

La première partie s'étend sur huit zones infestées de bestioles. Rarement un soft sur CPC nous a offert autant d'horribles à la fois. Il faut remonter à un certain Barbarian II d'Ocean pour retrouver une telle diversité avec plein des petits gags visuels en prime. Au début, la progression est d'autant plus facile que l'on peut utiliser des armes spéciales très efficaces, les tirs triples entre autre qui permettent de désintégrer à la fois l'affreux et le vermisseau nuisible qui souvent l'accompagne. On peut aussi grapiller un champ de force qui protège des ennemis, mais pas de la voracité des monstres qui vous avalent tout cru, vous et votre bouclier luminescent. La mémoire visuelle aidant, on évitera les plantes carnivores qui surgissent ça et là pour gober notre héros et les passerelles friables qui vous envoient illico au bouillon. Les décors sont extrêmement bien dessinés, avec un scrolling différentiel horizontal (et vertical quand ça saute) assez rare sur les CPC pour qu'on le signale. Mais rapidement les choses se compliquent, notamment près du grand trou denté qui abrite le Grand Lasaarc, qui est sûrement le beau-frère du vers qui, dans le film «le Retour du Jedi», digère ses proies pendant mille années. Le Grand Lasaarc est plus expéditif: le temps de mâchouiller vite fait et il recrache les os sur le rebord. On ne peut que regretter que cris, rôts et agonies soient écrits en toute lettres, le CPC ne permettant pas de loger et de restituer plaintes et hurlements. La musique heureusement est remarquable, vraiment sinistre, et les bruitages aussi.





MEGASTAR joystick

CPC 93%

Comme dans le célèbre Game Over II du même Dinamic, il faut avoir terminé la première partie pour avoir l'insigne honneur d'affronter les monstres de la planète Dendar. Les éditeurs de secteur n'étant pas faits pour les clébards, ceux qui sauront fureter sur les pistes mieux qu'il manient le joystick seront largement récompensés. Car la seconde partie est absolument démente, un régal pour joystickeurs fous. Pour le décor, les graphistes se sont surpassés. Dendar est une planète plongée dans une nuit orageuse. Des éclairs illuminent un océan noir chatoyant. Partout, des petits volcans crachent des flammes. Splendides les nombreuses animations et le scrolling différentiel!

Autant vous prévenir tout de suite: le premier tableau est décourageant! Impossible de survivre plus de quelques secondes au défilé des amibes visqueuses même en sautant en l'air. Un seul moyen pour s'en sortir: tirer sur tous les masques qui virevoltent en l'air puis sur les conteneurs qu'ils larguent. Certains contiennent certes des gerbes de vers voraces vibrionnants, mais ceux qui recèlent des armes seront utiles. Le lance-flammes surtout qui balaye le sol des horreurs visqueuses. Ne vous faites cependant pas d'illusions, seul un champ de force pulsant horizontal (le vertical ne sera que de peu d'utilité) permettra de commencer vraiment la seconde partie d'A.M.C. A ce moment-là, foncez sans vous soucier des baveux vers la zone suivante. Par la suite, vous aurez suffisamment à faire avec les robots, mad-dragons, lanceurs de boules de feu, barrières lasers, etc, avant d'en découdre avec le Great Alien King bicéphale.

Astro Marine Corps est d'une richesse rarement atteinte dans un shoot'em up sur CPC. Au fil des deux parties, ce sont vingt-cinq monstres différents qu'il faudra combattre, tous parfaitement animés, chacun possédant sa manière d'attaquer et ses points faibles à exploiter. La perfection n'étant pas de ce monde, on regrettera le jeu à deux en alterné seulement. Mais ce n'est qu'un défaut mineur en regard du soin extrême qui a été apporté à l'ensemble. Astro Marine Corps est appelé à être un grand soft, si ce n'est déjà fait.

Bô TGV

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	14

PRIX : ENVIRON 130 F SUR K7, 180 F SUR DISK
DISPO SUR CPC et AMIGA



Ci-dessous et ci-dessus: CPC
A gauche (petite) : CPC ;
(la grande) : Amiga

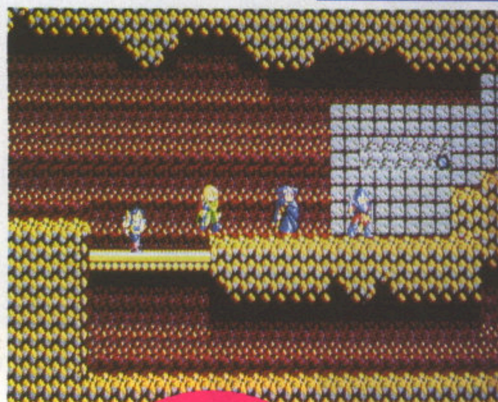




Sorcerian

Sierra est allé vers le soleil levant pour nous offrir ce jeu de rôle médiéval.





Quelque part dans les méandres de l'espace-temps se cache le monde de Sorcerian, le bon royaume de Pentawa et de sa capitale Pentawa City. Hommes, elfes et nains y vivent en bonne entente. Mais la quiétude est loin de régner dans le royaume. De nombreuses occasions sont données aux aventuriers entreprenants et courageux pour s'illustrer en le défendant. Qu'il s'agisse de retrouver le Sceptre enchanté qui protège le pays et qui a été volé par une bande d'Ouks, d'aller détruire un barrage sur la rivière qui ravitaille en eau la capitale, de purifier l'eau d'une oasis, il leur faudra toute leur force et beaucoup de compétence pour suivre les pistes et trouver les indices afin de réaliser leur mission. Qu'ils soient batailleurs comme les guerriers, savants en sortilèges donnés par les sept divinités comme les magiciens il leur faudra apprendre des nouveaux coups, lancer de nouveaux sorts et acquérir des connaissances sur les monstres pour survivre.



AMIGA
94%

Présentation superbe, musique digne de la machine et action soutenue garantie! Le soldat que vous dirigez répond étonnamment bien et ses bonds sont d'une hauteur et longueur incroyables. Le scrolling multidirectionnel se déroule sur cinq plans: un pour les nuages, un autre pour les montagnes et trois pour le sol, sans oublier celui que vous occupez et sans sacrifier la fluidité et la douceur. Comme dans la version CPC, les cris et hurlements se lisent, ils ne sont pas numérisés; de plus les tirs tous azimuts ne sont pas sonorisés. Les pièges en revanche sont beaucoup plus faciles à discerner.

Yvan Elbaz

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	17
MANIABILITE	17

PRIX :ENVIRON 280 F

PC
84%

Sorcerian est un jeu de rôle qui se manie presque comme un jeu d'arcade du type Ghosts "n" Goblins, avec le même genre de déplacement horizontal et de combat avec des armes et des objets à retrouver. Ce qui change c'est la richesse de la magie (des dizaines de sorts), les connaissances acquises par les personnages (sur les monstres par exemple), les équipements en armes et armures, en fait tous les ingrédients d'un jeu de rôle médiéval qui se respecte. Tout cela agrémenté d'un graphisme du type dessin animé japonais assez agréable. Le mélange prends plutôt bien et le grand nombre d'aventures, quinze réparties en trois scénarios, y est pour beaucoup. Ajoutons aussi la variétés d'objets et de paysages. Et pourtant il y a quelques ombres au tableau. Le graphisme, bien que joli, devient à force pénible pour les yeux à cause de l'image un peu pointilliste. De plus, le jeu est entre deux chaises, pas assez arcade ou trop peu rôle & aventure. Sorcerian est un jeu sympathique mais qui laisse sur sa faim. Le son a une relativement faible importance mais, comme beaucoup de nouveaux jeux américains, il nécessite une carte sonore pour donner toute sa mesure. Autre point important, il faut au moins un AT avec écran EGA pour pouvoir jouer décemment.

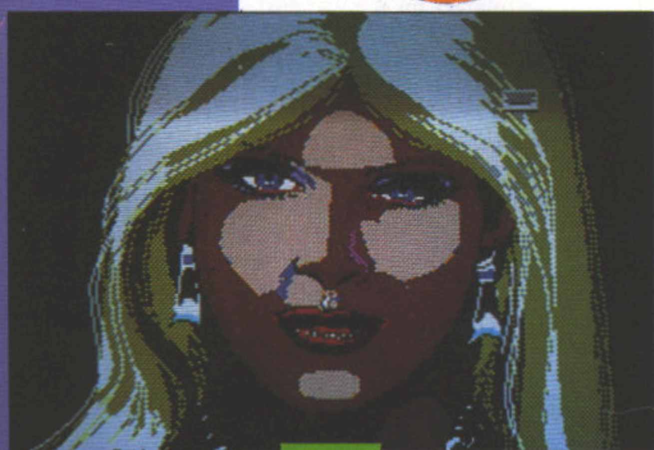
Duy Minh

GRAPHISME	14
SON	10
ANIMATION	14
COMPLEXITE	13

PRIX : ENVIRON 500 F
DISPO SUR PC

Leisure Suit Larry 3









Passe de trois pour Sierra qui se vautre avec délices dans les aventures sensuelles de Larry. On peut même jouer le rôle de sa petite amie Patty.

Tout va bien pour Larry Lafer que nous avons abandonné à la fin du deuxième épisode heureux et comblé après avoir sauvé la petite île de Nontoonyt Island des agissements d'un maléfique docteur. Il est maintenant rangé et baigne dans le bonheur en compagnie de sa ravissante épouse tahitienne Kalalau tout en menant tambour battant une carrière professionnelle modèle comme directeur du marketing de la seule grande industrie de l'île. Mais bien sûr, une existence aussi idyllique ne saurait durer car le jeu n'aurait aucune raison d'être. Larry, un soir, est largué par sa femme qui lui préfère les attrait vénéneux des amours lesbiennes. Elle jette donc le beau mâle à la rue. Notre héros, un moment découragé, fait contre mauvaise fortune bon cœur et prends la résolution de vivre une joyeuse existence de célibataire ponctuée de nombreuses aventures, de préférences hétérosexuelles. Mais un malheur n'arrivant jamais seul, son patron, qui est en fait le père de sa femme, le renvoie manu militari pour incompétence. Nul avec sa femme et nul au boulot, voilà qui vous démoralise son homme! Dur dur pour l'image du gagneur viril. Notre pauvre Larry, démuni, erre tristement dans les bars à chansonniers et au casino. C'est là qu'il rencontre sa nouvelle passion, Patty la Passionnée, chanteuse de son état. La série noire (ou rose, c'est selon, conduit notre cher homme dans une tribu d'Amazones cannibales dont il devient l'esclave sexuel. Il n"y aura qu"une personne assez folle pour aller le chercher: Patty, qui n'a d'yeux que pour lui.

AMIGA
94%

Que dire de plus sur cette production Sierra, magnifique jeu d'aventure en 3D animé selon la tradition de la maison, avec une foule d'animations pour illustrer vos actions et un thème musical toujours adapté? Parlons plutôt de l'originalité de cet épisode. Cette fois le héros n'est pas l'unique personnage que vous incarnez. Au commencement du jeu on est dans la peau de Larry et lorsqu'il se retrouve à la merci des Amazones, on se retrouve dans la pulpeuse enveloppe charnelle de sa bien aimée Patty. On joue donc selon deux points de vue différents ce qui ouvre un terrain d'exploration inédit sur le plan des sensations. Ne nous égarons pas et revenons au jeu. Ce qui est superbe c'est l'atmosphère que Sierra réussi à rendre; on est envoûté par l'ambiance du jeu et on se surprend à ne plus voir le temps passer. Mêlant aventure, sensualité et humour, Leisure Suit Larry 3 est une réussite. Un petit regret si je puis me permettre, on se passerait bien de taper toutes les actions au clavier en respectant scrupuleusement la syntaxe et l'orthographe anglaises. Les souris (Kalalau, Patty et d'autres) ayant la part belle (et le reste aussi), ne pourrait-on pas bénéficier de celle du PC avec quelques icônes aguichantes?

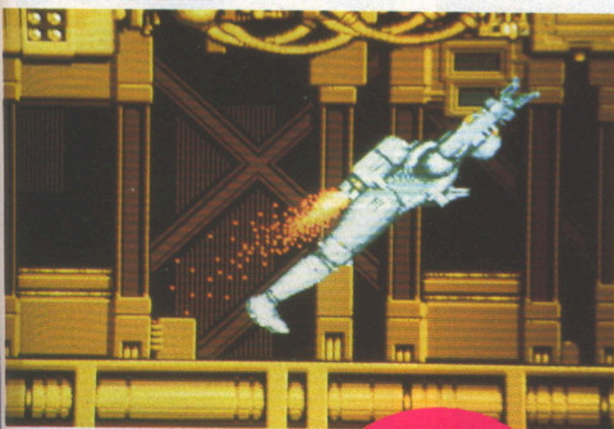
Duy Minh

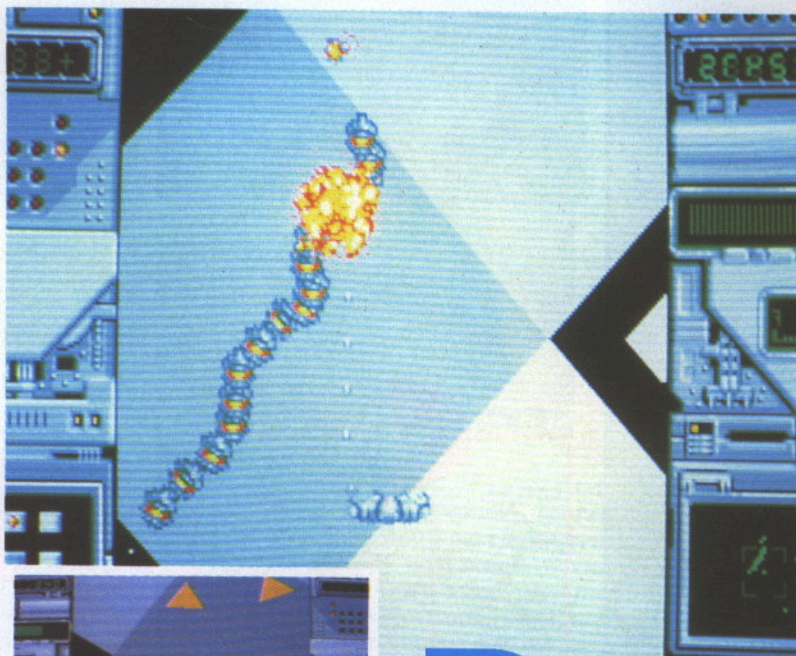
GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	17
COMPLEXITE	16

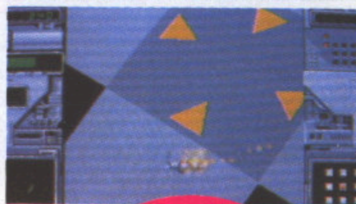
DISPO SUR PC, ST et AMIGA
PRIX : environ 349 F

Rotox

Chez US Gold, on ne garde que les meilleurs. Si vos tests s'avèrent héros-négatif, c'est à la casse que vous finirez.







Ci-dessus : AMIGA
à droite :
(la grande) : ST,
(la petite) : AMIGA



ST 93%

La page de présentation montre le robot courant dans l'usine, de profil, avec une animation parfaite et des graphismes réalistes qui rappellent la Guerre des Etoiles. Ensuite, vous voilà projeté dans l'espace sur des plateformes géométriques truffées d'ennemis, de plans pivotants et de pièges. Graphiquement, les surfaces représentées rappellent celles qui sont utilisées pour la 3D. Toutes les sections sont pourvues d'animations qui rendront extrêmement difficile le passage d'une plateforme à l'autre. Au fur et à mesure du jeu, le robot ramassera des armes, des protections et des réacteurs qui lui permettront d'aller plus vite et plus loin en courant un minimum de risques. Mais il faut d'abord progresser pas mal pour en arriver là. Le son déçoit un petit peu, il est trop classique en regard de l'originalité du jeu. Avec votre joystick, vous découvrirez une nouvelle façon de jouer, et si le soft ne vous séduit pas, ce dont je doute, eh bien... à la casse!

GRAPHISME	17
SON	13
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

AMIGA 94%

La page de présentation donne un bel aperçu de ce que sera la suite: le robot court avec une superbe animation et un son numérisé qu'on s'y croirait. Les graphismes et les bruitages sont bien meilleurs que sur ST, ce qui n'est pas peu dire. Lorsque le robot tire, c'est avec des «puit!» spatiaux tout en échos qui se répercutent. L'animation de la fin du jeu, lorsqu'on a perdu et que l'on se voit sur un tapis roulant, voué inexorablement à la casse, est excellente. Rotox est un jeu nouveau dans tous les sens du terme qui, à mon avis, ne rouillera pas de sitôt.

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	16

PRIX : 200 F ENVIRON
DISPO SUR ST ET AMIGA

Dans Rotox, vous incarnez un joli robot tout neuf et tout d'acier vêtu (ah! l'inusable mode Paco Rabane!), tout juste sorti de l'usine. Mais c'est pas parce que votre inox est rutilant que vous serez forcément polyvalent. Vos créateurs vous envoient d'abord faire un petit tour dans le monde des épreuves, histoire de tester vos capacités. Il y a dix niveaux différents abordant chacun un thème particulier lui-même divisé en neuf sections. Visuellement, on retrouve le dessin du morpion; vous devrez passer de case en case en éliminant tous les robots qui s'y trouvent. Si vous n'êtes pas à la hauteur des ambitions de vos créateurs, ils vous enverront à la casse où vous serez transformé en bloc d'acier comprimé (après Paco Rabane, les compressions de César, on navigue dans le culturel). Le gros intérêt de Rotox réside dans sa conception: les scènes sont vues d'en haut, et votre personnage ne quitte jamais le centre de l'écran, c'est le décor qui pivote autour de lui. Question manipulation c'est sans reproche. On découvre une vision nouvelle des mouvements de sprites, pas désagréable du tout au demeurant. Les programmeurs appellent ça le Rotoscape, c'est génial, et cela vous permet de franchir les quatre vingt dix sections proposées avec une nouvelle vision du jeu d'arcade.

Kaaa

Heavy Metal

Ci-contre : CPC
Les petites de haut en bas : AMIGA, PC, PC

Dans une sale guerre, le propre du militaire est de monter en grade en descendant un maximum de monde. Access met à votre disposition trois armes de gros calibre afin d'assurer rapidement votre promotion.









AMIGA 71%

Heavy Metal n'a strictement rien à voir avec le dernier album d'Iron Maiden. Il s'agit en réalité d'une simulation de tank d'attaque lors d'une guerre imaginaire qui se décompose en quatre phases bien distinctes; aucune d'ailleurs n'est très originale dans sa conception. Par exemple la séquence d'arcade où vous dirigez le véhicule d'attaque rapide laisse très franchement à désirer quant à sa réalisation. L'engin ne peut en effet se déplacer que vers la droite ou vers la gauche en évitant autant que possible les ennemis qui se mettent travers de sa route. Exploit souvent impossible: je vous mets au défi d'éviter les missiles à tête chercheuse lancés par les hélicoptères. L'animation n'est pas très rapide et les commandes ne répondent pas toujours au doigt et à l'œil. Quant au graphisme, il est trop souvent sommaire et de nombreux détails ont été oubliés. Seule la musique et les animations sonores relèvent quelque peu le niveau.

Destroy

GRAPHISME	12
SON	18
ANIMATION	12
MANIABILITE	11

PC 63%

Le char : M1A1, c'est le modèle, américain of course ! Super performant, super tout ! Canon de 120mm, 73 km/h, avec un bouzin de 1500 chevaux vapeur. Un tableau de bord sans floritures mais fonctionnel. Une vue du périscope, un radar, tout ce qu'il faut pour foutre la pâtée à ces maudits chiens d'ennemi. Trois types de munitions à utiliser judicieusement suivant l'objectif. C'est là, que se fera la différence. Pas besoin de gaspiller un obus perforant pour dégommer une bande de chiens galeux, autant prendre un obus à fragmentation, ça fera bien plus de dégats chez ces rascals. Essayez l'écran de fumée, c'est facile, c'est pas cher et ça peut vous éviter ...badaboum ! Le reste du soft est l'avenant à condition de posséder un PC qui mouline correctement, autrement l'animation pédale un peu et la guerre se traîne en longueur.

Jeff

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

CPC 81%

La notice, très riche en détails et en tuyaux divers, oublie cependant de prévenir les possesseurs de lecteur de cassette qu'il devront la retourner et la rembobiner après la page d'accueil afin de lancer les différents jeux (eh oui, il y en a des qui n'y pensent pas...). Si la guerre s'éternise, on peut sauvegarder la partie et choisir d'être héros un autre jour. Agréablement réalisé, Heavy Metal renouvelle le style des combats mécaniques, du moins dans la phase cannoneuse. Le wargame qui relance les parties d'arcade et les synthétise est une très bonne idée.

Bô TGV

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

PRIX :ENVIRON 100 F SUR K7, 200 F SUR DISK, 200 F SUR PC ET 250 F SUR AMIGA
DISPO SUR CPC, C64, SPECTRUM, AMIGA ET ST

- Danboss, c'est quoi, tes trois jeux préférés, en ce moment?
- Atomix, Super Sprint, et, euh... Attends, y en a un autre...
- Vas-y, prends ton temps.
- Euh, Page Maker... Non, je déconne, ça m'amuse pas du tout, Page Maker. Ah oui, Stunt Car Racer! Je suis nase de pas m'en rappeler, j'y joue tout le temps!

Quatre phases de jeu forment Heavy Metal. En cherchant bien, on trouve même un jeu supplémentaire, Beach Head, une bataille en mer offerte en prime par Access aux possesseurs de bécanes 8-bits. Merci pour eux. Mais revenons à Heavy Metal. Le joueur choisi entre un char Abrams M1A1, un lanceur de missile antiaérien-antichar ou bien un véhicule d'attaque rapide. Lorsqu'il aura été promu sous-lieutenant en se qualifiant dans les trois armes, soit 5.000 points, il aura accès à la partie Commandement Tactique. En attendant ce jour grandiose, voici notre ambitieux bidasse enfermé dans le cocon d'acier d'un char, à moins qu'il préfère débuter avec une autre arme.

Le terrain de manœuvre est une immensité quadrillée parcourue par des tanks ennemis. On ne peut s'empêcher d'avoir une pensée pour Dark Century de Titus. Il y a même un radar, mais l'apparentement, très lointain il est vrai, s'arrête là. Progressant de toute la puissance de ses 1.500 cv, le char Abrams va devoir éliminer l'ennemi. Un périscope télémétrique désigne la cible tandis que le décor désertique défile dans une fenêtre, montrant l'extrémité mobile du canon de 120 mm.

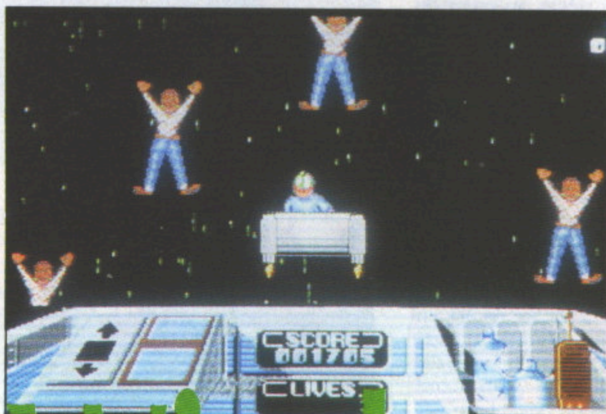
Le véhicule d'attaque rapide, comme son nom l'indique, fonce droit sur les chars. Parfois, un hélicoptère approche en rase-mottes afin de larguer un missile. D'une fragilité extrême, le véhicule explose au moindre contact avec l'un des vulgaires cactus qui peuplent le désert. Pourquoi ne pas avoir miné le terrain, ce qui prêterai moins à sourire? Cette séquence -qui rappelle Fire & Forget en plus rudimentaire- est la plus faible du jeu. Ce qui nous amène à parler de la plus réussie: le tir au canon.

Le décor d'abord: la pièce d'artillerie domine une vaste plaine que parcourent des chars TR-80 dont la destruction rapporte pas mal de points. Mais le danger vient d'abord et surtout du ciel, strié par des vagues de Mig. Là, question réalisme, Access a fait très fort. Les avions arrivent en effet par les côtés de l'écran puis se mettent en formation, grossissent à vue d'œil, attaquent et divergent au dernier moment. Au plus fort de l'action, le ciel est rempli de zincs et l'impression de distance est remarquablement rendue. Outre le canon de 30 mm très meurtrier (deux coups détruisent un char, un seul désintègre un avion), on dispose d'un système d'acquisition de cible: le malheureux Mig encadré par un collimateur est pris en chasse par un missile qui le manque rarement.

La phase finale consiste à protéger le Quartier Général d'une attaque massive. Il faudra alors faire preuve de sens stratégique pour éviter d'être submergé. Cette phase très «wargame» renvoie aux différents jeux d'arcade que nous avons passé en revue. Précisons au passage que ce n'est qu'en mode tactique que la pièce d'artillerie peut se mouvoir.

Bô TGV





Window Wizard

Vous êtes laveur de carreaux chez Reline Software, et croyez- moi, vous n'avez rien à envier aux super-héros en tous genres.

Votre raison de vivre, c'est de rendre leur transparence à tous les carreaux de l'immeuble où vous avez été envoyé, mais aussi de rattraper au vol les chats, les hommes et les hippopotames qui pleuvent; la cueillette des hippopotames chus et des chats paumés est en effet un sport national relinien. Vous devrez aussi piquer les objets imprudemment déposés sur les balcons et éviter les précipitations de coffres-forts, de téléviseurs, de statues et de ballons de football, un phénomène climatique fréquent dans la région qui risque de vous valoir la gamelle de votre vie. Une fois que tous les carreaux seront d'une propreté irréprochable, deux fusées viendront se coller à votre échafaudage qui vous emmènera d'où vous venez: de l'espace-frontière voisin de l'infini. Et vous voilà dans une phase Bonus, où vous devrez, soit rattraper le plus de bonhommes possible qui tombent mollement des cieux, soit tirer sur des pigeons, etc... Ensuite, retour au boulot avec un nouvel immeuble à frotter, et bien sûr davantage de désagréments. Vivement la retraite!

ST
70%

Le joystick vous permet de manipuler l'échafaudage supportant votre héros en le faisant descendre d'étage en étage. Une fois devant un carreau sale, vous devez cliquer et agiter le joy de droite à gauche (frotte frotte brille brille). En bas de l'écran, un tableau de bord indique le nettoyant utilisé; en effet certains carreaux plus crades que les autres exigent un décapant plus costaud. Dans ce cas, appuyez sur la barre d'espace et vous verrez la main du personnage prendre un autre flacon de produit d'entretient. Les graphismes sont très moyens, mais l'animation des sprites, agréable, fluide et rapide, équilibre le jeu. Une musique simple et un peu répétitive style «Manège Enchanté» (Zébulon n'est pas un poisson!) rythme l'action qui elle, en revanche, est rapide et soutenue (par des cordages?). On se surprend à laver les carreaux avec entrain. D'ailleurs, pendant que vous y êtes, passez donc chez Joystick, on a quelques vitres à nettoyer.

Artemus

GRAPHISME	13
SON	12
ANIMATION	14
MANIABILITE	14

PRIX :NC
DISPO SUR ST

Intrigue à la Renaissance

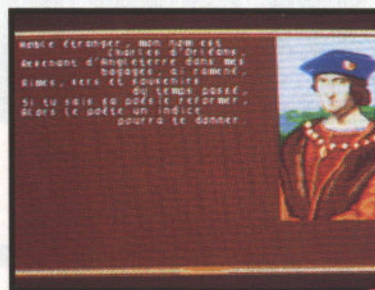
Aux temps jadis Coktel festoy. Pour les indices Le temps merdoy.

Sur l'Amiga itou sont les pixels L'histoire du sâle gars Pareille à ycelle.

Vous voici plongé entre le quatorzième et le quinzième siècle, au cœur du Val de Loire. Votre mission est de reconnaître un dangereux malfaiteur qui, non content de posséder une machine à voyager dans le temps, s'en sert à des fins malhonnêtes risquant même de modifier le cours de l'histoire. A vous de mettre un terme à ses méfaits avant qu'il ne chamboule les livres d'histoire qui sont déjà bien assez compliqués comme ça. Il faudra visiter sept châteaux répartis sur cinq périodes différentes: Blois (dans l'enceinte duquel se déroule un excellent festival de BD, en décembre, où je serai présent au stand Psikopat, en vente partout), Langeais, Chinon, Amboise, Chaumont, Chambord et Chenonceau. Dans ou devant chaque château, quelqu'un posera des questions qui vous permettront de récolter un indice concernant le malfaiteur en fuite, si toutefois vos réponses sont exactes. Intrigue à la Renaissance est un jeu qui, sous couvert d'aventure, sert à réviser ses cours d'Histoire en apprenant une foule de choses sur les souverains et les coutumes de l'époque. Aussi amusant qu'une émission d'Alain Decaux, l'achat de ce soft est un excellent alibi pour les parents soucieux d'éducation et de culture, ou pour les schtroumpfs à lunettes.



En baut : ST ; çi-dessus : PC ; çi-dessous à gauche : ST ; à droite : PC





PC 70%

Intrigue à la Renaissance est un soft bien réalisé, tirant bien parti du mode VGA. L'écran est esthétique, avec une grande image où apparaissent les châteaux, les scènes d'intérieur ou bien des questionnaires. Sur la partie droite se trouvent les portraits des personnages qui ont marqué l'époque et au-dessus les commandes de déplacement dans le temps et dans l'espace, ainsi que le portrait de l'imposteur recherché et son arme. C'est joli et facile à utiliser à la souris. Un bloc-notes sera utile ainsi qu'un dictionnaire historique car, il faut bien l'avouer, Intrigue à la Renaissance est bien plus un logiciel éducatif déguisé en jeu qu'une énigme policière destinée à vous tenir en baleine. Si vous êtes doué en histoire du Moyen-âge et de la Renaissance, vous franchirez tous les questionnaires sans coup férir et le succès sera assuré. Aucune animation ne vient égayer la partie et votre PC restera silencieux à moins de posséder la carte musicale ad-hoc. Duy Minh

GRAPHISME	15
SON	NEANT
ANIM	NEANT
DIFFICULTE	12

ST / AMIGA 74%

De belles images font découvrir les châteaux de la Renaissance, ainsi que le faciès de quelques un des dirigeants et personnalités de ces époques épiques (disait le porc-épic). A l'aide de la souris, vous pourrez cliquez sur quatre fenêtres en haut de l'écran: l'horloge pour changer d'époque, la carte pour se rendre dans un autre château, la porte afin de sauvegarder une partie et le point d'interrogation qui, tout comme la silhouette juste à côté, est un puzzle qui se découvrira au fur et à mesure de la progression de l'enquête. Vous pourrez aussi cliquer sur l'un des trois visages figurant dans les fenêtres à droite de l'écran et qui représentent le roi, la reine et un personnage ayant joué un rôle décisif. Vous obtiendrez ainsi de précieuses informations sur eux. Pas de son, pas d'animation, ce jeu n'est qu'une enquête pure et dure au cours de laquelle vos connaissances historiques et votre sens de la déduction seront utiles. Intrigua à la Renaissance risquera de rebuter les allergiques à la culture tout en ennuyant les amateurs de jeux d'aventure et autres enquêtes policières mais il n'en est pas moins un véritable bouquin d'Histoire traité d'une manière attrayante. Kaaa

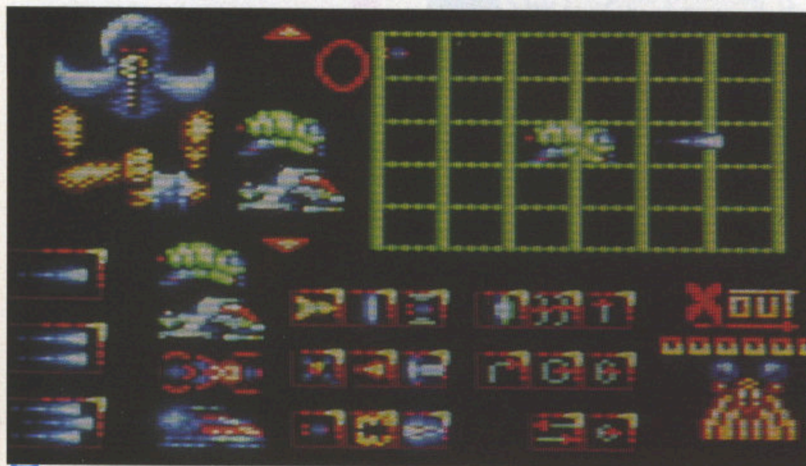
GRAPHISME	16
SON	NEANT
ANIM	NEANT
DIFFICULTE	17

PRIX : ENVIRON 250 F
DISPO SUR ST, AMIGA ET PC



X-Out

Alpha du Centaure est un véritable asile d'aliens nés sous une mauvaise étoile. Teigneux affreux et méchants, ils débarquent sur la Terre, du côté de chez Rainbow Arts.



Ils sont partout, dans l'espace et les airs, sur terre et jusque sous les océans. Pour les débusquer, il a fallu créer un engin polyvalent capable d'opérer dans tous les milieux: le Deep Star qui possède une puissance de feu faramineuse. Il en existe quatre modèles différents.

Dix-sept armes et trois types de tirs figurent au catalogue de l'armurier gouvernemental. Citons en vrac et sans être exhaustif les fusées erratiques, les bombes rebondissantes, des arcs électriques et quelques satellites d'accompagnement. Ajoutons pour faire bonne mesure un lance-flammes sans oublier l'incontournable tir triple. Tout cela n'est pas donné...

CPC
94 %

X-out ressemble énormément à R-type qu'il complète parfaitement. Le jeu est en effet renouvelé, notamment par le choix des engins et de leur armement. Protégé par un ou deux satellites, accompagné par une fusée à tête chercheuse virevoltante et armé de tirs tous azimuts, le moindre Deep Star se transforme en déluge de feu qui transforme l'écran en sapin de Noël crépitant. Impressionnant. Et fatiguant pour les poignets; on regrette que l'auto-fire ne soit pas généralisé sur les CPC.

Il faudra tenir bon tout au long de huit tableaux pour sauver notre bonne vieille Terre. Le tunnel dans lequel on progresse étant beaucoup plus large que l'écran, le scrolling est partiellement vertical. L'animation est fluide, les sprites nombreux et très mobiles. Contrairement à la version ST (musique de messe et pas de bruitage), la version CPC s'en tient, pour le son, à l'essentiel avec des tirs retentissants et des impacts en tous genres, ingrédients sans lesquels un Shoot'Em Up ne serait pas ce qu'il est. Après R-type et X-out, aurons-nous bientôt un Y-truc ou un Z-machin de la même veine?

Bô TGV

GRAPHISME	15	ANIMATION	15
SON	14	MANIABILITE	16

PRIX : 100 F SUR K7, 150 F SUR DISK
DISPO SUR ST, AMIGA, CPC, C64

Renaissance

En fouillant dans son grenier, Impressions a retrouvé quelques classiques qui nous avaient fait passer autrefois des heures d'éclate. Il les a ravivé d'un petit coup de peinture et il nous propose l'ancienne ou la nouvelle version.





Nostalgie ou modernisme? Conservateur ou rénovateur? Le vieux débat qui ouvrait la polémique au sujet des anciens jeux réadaptés (souvenez-vous de Tempest, Lode Runner..) est maintenant clos grâce à Impressions. Effet, Renaissance comprend quatre jeux datant de la préhistoire de l'informatique dont vous pouvez choisir la version classique ou contemporaine. La classique fleure bon l'intelligence des premiers jeux, les idées géniales nées des cerveaux en ébullition de quelques informaticiens fous et passionnés. La contemporaine apporte à des jeux simples des graphismes travaillés et futuristes, de nouvelles armes et des sons déments. Les quatre antiquités sont: Draxians, un Space Invaders sans les espèces de blockhaus pour protéger votre vaisseau. Invaders: disons que c'est un Draxians avec les blockhaus en plus, donc un vrai Space Invaders sauf que les blockhaus en question ne sont pas vulnérables aux projectiles.

ST
80 %

Rockstorm: vous êtes au beau milieu de l'espaaaace sous une pluie de météorites qui arrivent de tous côtés. Il faut tirer dans le tas en réduisant les gros en moyens, les moyens en petits et les petits en poussière sidérale.

Megapede: ha ha ha ha ha ha ha... pardon. Derrière ce superbe titre se cache un jeu de tir sur une chenille qui zigzague dans tous les coins d'un tableau parsemé de petits champignons. Il faut dégommer la chenille en évitant de se faire toucher par tous les obstacles déboulant sur vous. Ha ha ha ha ha... pardon.

Voilà une compilation à la mode des jeux d'antan, amusants à jouer, simples à manipuler et difficiles à battre. Tout ce que l'on aime, quoi (NDLR: ha ha ha, oups...).

Artemus

GRAPHISME	16	ANIMATION	15
SON	15	MANIABILITE	15

PRIX : NC
DISPO SUR ST ET AMIGA

tests



Cloud Kingdoms

Chez Millennium, boule qui roule n'amasse pas mousse. Et ce n'est pas peu dire!

Prétextant le vol de cristaux par un certain baron, Terry, une petite boule verte, va se retrouver au carrefour de quatre Royaumes en quête de son bien. Au début du jeu, la boule pourra partir dans l'une des quatre directions proposées afin de tenter le passage de niveaux extrêmement difficiles. Il y en a trente-deux en tout, et ce n'est pas la peine de vous apprendre qu'il est utopique d'espérer les passer un jour; ou alors attendez que Joystick vous offre quelques cheat modes. Cloud Kingdoms ressemble comme deux boules d'eau à Mindroll tout en étant d'une part beaucoup mieux réalisé et d'autre part autrement plus difficile. Dirigé au joystick, Terry est montré d'en haut; son but ultime est de récupérer tout ce qui se trouve sur la plateforme, en évitant toutefois de tomber dans les trous, en sautant par-dessus des boules de billard qui pompent énormément d'énergie en cas de collision, tout cela dans un temps déterminé. Personnellement, ce jeu m'a profondément exaspéré; je ne trouve pas très sympa le fait de réaliser un jeu d'une difficulté horripilante (trop précis pour être honnête) afin de lui assurer une durée de vie plus longue. Au lieu de persévérer, le joystick fermement serré dans la pogne, la sueur au front et les lèvres tremblotantes en laissant échapper des «j'y arriverai, j'y arriverai», on a plutôt tendance à envoyer rageusement son poing sur le clavier de l'ordinateur et à transformer la disquette en frisbee.

Kaaa



ST / AMIGA
70%

ST

Malgré des graphismes joliment réalisés, une manipulation rapide et bien synchronisée -contrairement à Mindroll- et une animation très sympathique (la boule dirige son regard vers la direction choisie), Cloud Kingdoms est un jeu insupportable. Restons toutefois dans le domaine de la technique, avec la manipulation du personnage au joystick, qui saute quand on appuie sur «fire» en laissant échapper des «boing boing» tout à fait réussis. D'autres petites animations sonores agrémentent le jeu, lui donnant un aspect amusant. L'humour est présent aussi dans le scénario, avec par exemple des bouteilles de bière que vous pouvez ramasser. Cuite assurée car vous ne pourrez plus diriger votre boule: elle sera ronde dans un autre sens du terme. Je vous laisse le plaisir de découvrir les autres objets et leurs conséquences. A n'importe quel moment, vous pouvez entrer en mode pause, grâce à la touche «P» puis, en appuyant sur «R», vous vous retrouverez au début du jeu, au carrefour des quatre Royaumes. Cela vous pénalisera un peu sur le temps, mais vous aidera certainement.

AMIGA

Alors là nous avons un cas extrêmement courant de similitude parfaite entre deux versions sur deux types de bécanes. En gros et en maigre, c'est exactement la même chose, je tire à la ligne pour rallonger un peu mes piges car il n'y a pas de petits profits. Seul le son diffère un tantinet, comme d'habitude, et nous offre une mélodie un peu améliorée pour la présentation et quelques bruitages. Mais vraiment un tout petit peu améliorée. A part cela le jeu reste aussi barbant; pour les détails, reportez-vous à la technique ST. Je vais maintenant vous raconter mes dernières vacances à l'île d'Oléron. Nous partîmes à cinq, tous guillerets, par un bô matin frais et à cent à l'heure nous fûmes au port...

- Kaaa, un mot de plus et t'es viré!

- ?

- T'es viré!

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	08

PRIX : NON COMMUNIQUE
DISPO SUR ST ET AMIGA

Hot Rod



Faites chauffer la gomme! Activision lance ses petits bolides à la course aux bonus. L'important n'est pas d'arriver le premier.

Hot Rod est une piste vue de haut, de très haut, sur laquelle s'affrontent de minuscules voitures. Le but consiste à finir premier, ce qui est loin d'être évident quand on sait que le jeu compte quinze niveaux. En cours de route, on pourra ramasser carburant et bonus et à la fin de chaque étape, un magasin permet de mieux équiper la voiture. Deux joueurs peuvent courir sur la piste, l'ordinateur se chargeant du troisième. Au fil du jeu, les obstacles se multiplient et la route se dégrade.

CPC
55 %

La piste est bien conçue, avec des raccourcis qui permettront parfois de rattrapper le temps perdu à collecter les bonus. En effet, pas question de se laisser distancer car la voiture qui mène la course entraîne les autres. A l'écran, cela se traduit par une sorte de téléportation très désagréable. Après l'arrivée, la petite voiture entre toute seule dans un magasin et là, vous avez quelques secondes seulement pour acheter l'accessoire convoité.

Hot Rod est très marrant à deux joueurs car il n'y aura pas de bonus pour tout le monde et moins encore si l'un gêne l'autre. Mais Hot Rod ne convaincra probablement pas tous ceux qui ont déjà un jeu du même genre.

Bô TGV

GRAPHISME	12
SON	12
ANIMATION	10
MANIABILITE	11

PRIX :ENVIRON 100 F SUR K7, 150 F SUR DISK
DISPO SUR CPC, C 64, SPECTRUM, ST ET AMIGA

COLORADO

PC

EDITEUR : SILMARILS
TESTE SUR PC par Jeff • PRIX 270 francs environ
Disponible sur ST, Amiga et PC
Déjà testé sur ST dans Joystick n°4

Si l'animation est quelque peu saccadée, le graphisme est assez bien réussi. La coloration est soignée et les paysages harmonieux.

Le maniement du canot est aisé et réagit de façon assez réaliste, c'est à dire avec une certaine inertie dont il vous faudra tenir compte. Pas facile non plus d'éviter ces maudits indiens qui vous assaillent de toutes parts.

Le tableau comprend une barre de vie et votre position satellite sur la rivière. Le son n'est pas terrible, on aurait aimé voir quelque chose de plus «aventure». Le tout est néanmoins présenté de façon claire et jolie. Reste maintenant à tester votre habileté pour déjouer tous les pièges de cette rivière sans retour.

GRAPHISME 17 • SON 10 • ANIMATION 15
MANIABILITE 15 **VERDICT 70 %**



CONQUEROR

ST

EDITEUR RAINBOW ARTS
TESTE PAR ARTEMUS • Prix: 250 francs environ
Disponible sur ST, Amiga et PC
DEJA TESTE SUR PC DANS JOYSTICK N°2

Sur ST, Conqueror commence très bien, je veux dire que la page de présentation nous laisse apprécier une musique digne d'un bon programme Amiga sur une image de tank prometteuse de feu de fer et de flammes. Puis vous dirigez un char, un T34 soviétique par exemple, dans une campagne que parcourt l'ennemi. Conqueror est un jeu 3D avec un tank en tout petit, chenillant sur un sol mouvant comme un drap pris dans un courant d'air. Le char se dirige en actionnant les chenillettes, comme dans la réalité. Des petits craquements restituent les impacts des projectiles. Graphiquement, le jeu aurait gagné à être plus riche en couleurs. Les blindés sont tellement bien fondus dans le paysage - camouflage oblige - qu'on ne les distingue plus du tout! L'impression de 3D est cependant correctement rendue et l'animation des tanks est bien réalisée. Conqueror est un exploit technique injouable.

GRAPHISME 13 • SON 08 • ANIMATION 17
MANIABILITE 09 **VERDICT 68%**

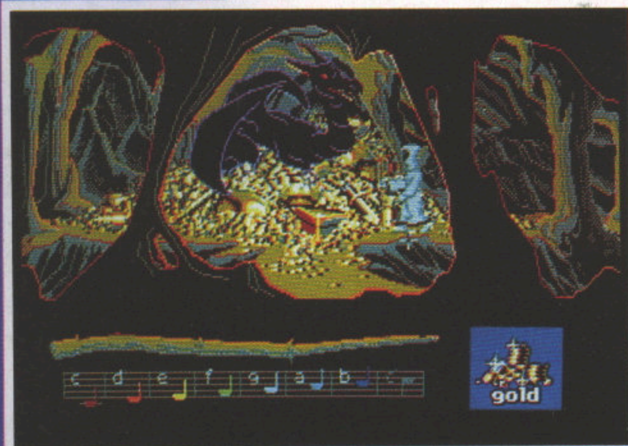


tests

Une machine à tisser de la musique sert de trame à une curieuse aventure signée Lucasfilm.



Loom





PC 94%

Waow! Voilà un jeu qui ne passe pas inaperçu. Tout d'abord l'interface est très agréable. En effet, contrairement à la tradition, ce jeu ne possède aucun analyseur syntaxique. Toutes les commandes s'effectuent en déplaçant un pointeur directionnel avec la souris. Ce système qui paraît au premier abord limité est extrêmement efficace et rend très fluide la progression dans le jeu. Loom est un véritable film interactif qui va faire grincer des dents les auteurs de Dragon's Lair. Au niveau du graphisme, c'est toujours très propre et précis (les dessins initialement développés en CGA auraient pu être rebaussés en VGA mais bon...). Les détails graphiques sont, quant à eux, particulièrement soignés et saisissants. Vous serez époustouflés par la finesse de certains effets encore jamais utilisés dans un jeu micro.

Ooops! Une dernière chose encore. Il existe une version spécialement développée pour supporter une carte Roland MT-32 Midi! Si si! Bref, Loom est la finalité logique d'un savoir-faire sans cesse grandissant. Merci Lucasfilm....snif!

Cris.

GRAPHISME	14
SON	10
ANIMATION	15
DIFFICULTE	16

PRIX : environ 350 F
DISPO SUR PC UNIQUEMENT

Loom, un royaume de légende au bord de l'apocalypse. Vous allez incarner un jeune membre de la guilde des tisserands du nom de Bobbin. Au début de cette aventure, tout vous paraîtra très confus. La seule chose que vous savez est que votre monde est sur le point de sombrer dans le chaos. Votre mère vous a appris que vous aviez un rôle important à jouer. En effet, votre existence n'est pas sans rapport avec le cataclysme. Triste, timide et un peu bebête, Bobbin est condamné à vivre une gigantesque aventure qui lui dévoilera le secret de sa propre existence.

Chose curieuse, les habitants de Loom ont une légère tendance à se transformer en cygne avant de disparaître dans une ouverture temporelle. Près de Loom, une gigantesque machine à tisser, vous trouverez une flûte enchantée qui vous conférera de grands pouvoirs. Mais il faudra apprendre à l'utiliser! Cracher des notes au hasard ne vous apportera rien. Alors, sachez écouter autour de vous et notez scrupuleusement vos mélodies dans votre «Book of Patterns». Tout au long du jeu, de nouveaux indices concernant votre destinée vous seront révélés. Une manière efficace d'entretenir le mystère autour de ce jeu qui s'avère être une des plus grandes réussites de Lucasfilm. Loom c'est magique...

New World Computing vous projette un vieux monde en proie à l'horreur et à la désolation.

Might & Magic II



Cron, terre de légendes a bien changé. Il y a très longtemps c'était un grand et beau pays peuplé de créatures merveilleuses et pures. Hélas, les forces du mal viennent de prendre possession de cette terre promise. Monstres en tous genres et horribles dragons ont franchi les barrières d'outre-tombe pour semer la terreur et le chaos. Nous sommes au 10e siècle d'un monde parallèle ravagé par les horreurs d'un fils de Satan. La sorcellerie règne maintenant en maître. Vous avez mission de former une équipe composée de chevaliers, de prêtres, de magiciens, de nains ou d'elfes afin de nettoyer le monde de la pourriture. Vous évoluerez dans des dizaines de galeries et de donjons où vous rencontrerez une foule d'esprits malveillants, de fantômes ou encore des farfafouilles. Repoussez les forces du mal et découvrez le secret qui ramènera la paix et la beauté sur ces terres ravagées.





PC
70%

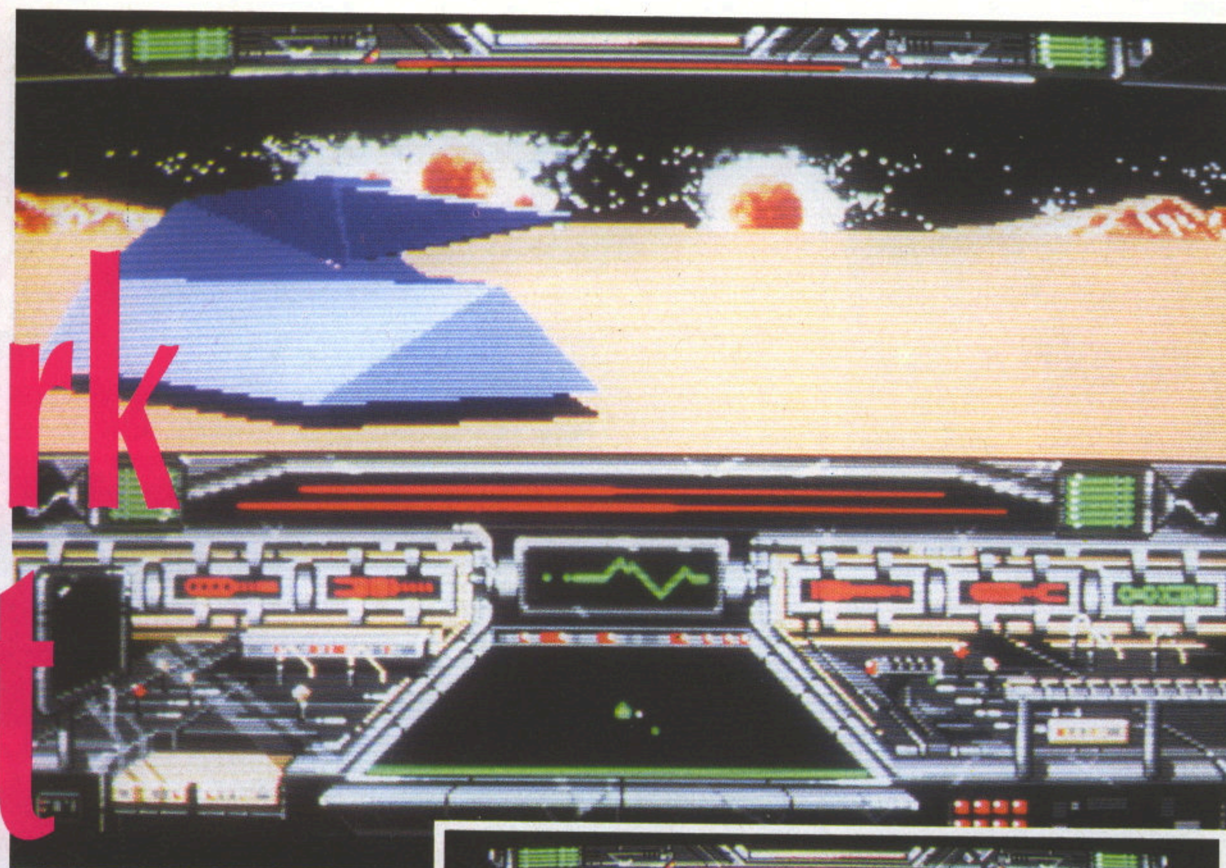
Ce logiciel est loin d'être original. En effet, il reprend tous les concepts de base qui ont fait le succès de Dungeon Master ou encore de la série Ultima de Lord British sans pourtant prétendre à une aussi bonne qualité. Les écrans sont donc sans surprise. Les graphismes CGA sont très colorés et arrivent mal à retranscrire l'atmosphère que l'on est en droit d'attendre. Might and Magic II est un logiciel moyen qui aura du mal à satisfaire les férus de Dongeon Master. Cette version PC ne rentrera donc pas, hélas pour lui, dans la légende. Un comble! A réserver aux inconditionnels.

Cris

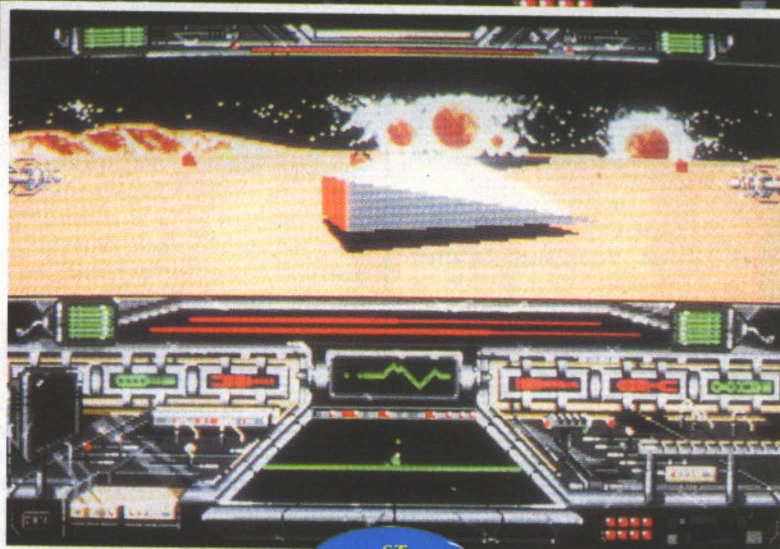
GRAPHISME	12
SON	NEANT
ANIM	non significatif
DIFFICULTE	14

PRIX : environ 300 F
DISPO SUR PC ET AMIGA

Dark Sat



Avec Dark Sat de Loriciel, une chance de plus vous est donnée de combattre ces saletés d'envahisseurs



Une puissance ennemie encore non identifiée vient d'attaquer la planète Xérus. La situation géographique de cette dernière -le fin fond de la plus lointaine des galaxies lointaines, c'est vach't'ment loin, vous imaginez ! -, ne permet pas une intervention rapide de votre flotte, pas de bol! Le dernier message audible de Xerus vous a été envoyé il y a maintenant trois jours par un de vos patrouilleurs galactiques. Ce message bien que très peu compréhensible, laissait penser que la planète est atteinte par une étrange épidemie qui, comme par hasard, n'est pas répertoriée dans le dictionnaire Vidal de l'époque. Appliquant les consignes de sécurité en pareil cas, les habitants de Xerus se sont donc réfugiés dans des abris stériles mis à leur disposition, ne gardant entre eux que des contacts radio - il est vrai que ce genre de contact évite tout risque de contamination, Sida ou autres saloperie. De plus, la navette qui survolait la planète a signalé une intense activité d'objets métalliques dans ce secteur, ça sent l'embrouille!. Votre mission sera d'évacuer le maximum de survivants, en faisant gaffe d'une part aux quatre races d'ennemis qui se dresseront devant vous, les Chicos, les Metals, les Conics et les Bobols, mais également en évitant tous les systèmes électroniques de défense propres à Xerus. La vie de centaines d'inocents est entre vos mains, ne vous trompez pas de cible!

ST
80%

Dans ce jeu mi-arcade mi-aventure, l'action est omniprésente, puisque vous débarquez d'emblée dans la zone HD (comprendre : hautement dangereuse). Les ennemis, ainsi que les reliefs représentés ici, sont en 3D faces pleines et malgré ce système de représentation graphique qui en général ralentit l'action plutôt qu'il ne l'accélère, celle-ci est rapide et les déplacements de votre vaisseau répondent immédiatement aux ordres que vous lui avez adressé par le joystick ou le clavier. L'excellente musique d'introduction numérisée laisse place à de très bons bruitages, eux aussi numérisés, ce qui met tout de suite dans l'ambiance. Dark Sat est suffisament intéressant pour vous tenir en haleine pendant de longues heures, bien que trop souvent, le manque d'ennemis à abattre le rende un peu lassant.

JM Destroy

GRAPHISME	14
SON	17
ANIMATION	17
MANIABILITE	18

PRIX : ENVIRON 250 F
DISPO SUR ST

Wings of Fury

Papy Bolington va vous emmener en plein pacifique sur son Hell Cat. En route pour l'aventure avec Broderbund.





Nous voici en pleine guerre du Pacifique en 1944. Vous devez défendre le porte-avions USS Wasp qui a été endommagé et qui doit rentrer rapidement pour réparations. Vous disposez de trois Hell Cat, avion rapide et très maniable. Vous devrez avant tout choisir un grade. Il en existe sept. Chaque grade correspond à une mission. Puis il faut sélectionner l'armement nécessaire à cette mission qui consiste pour l'essentiel à défendre le navire contre les attaques de torpilles lancées par l'ennemi. Il vous faudra également raser les îles où se cache l'adversaire et détruire ses installations. La chasse adverse ne vous laissera pas tranquille, soyez en sûr. Votre avion est armé de bombes, de roquettes ou de torpilles. Au départ du jeu, vous disposez de trois appareils. Celà étant fait, sautez dans votre cockpit et plein gaz, élancez vous dans les airs, sus à l'ennemi, banzaï!

PC
75%

Le graphisme est sympa, les couleurs agréables, l'animation coule bien, pas beaucoup de sucre à casser sur ce jeu simple. Il suffit de bien viser pour placer ses bombes, ce qui n'est pas évident. Le maniement est aisé. La philosophie est simple, pas besoin de se creuser les méninges. Ça défoule bien.

Jeff

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	17

PRIX : ENVIRON 200 F
DISPO SUR CPC

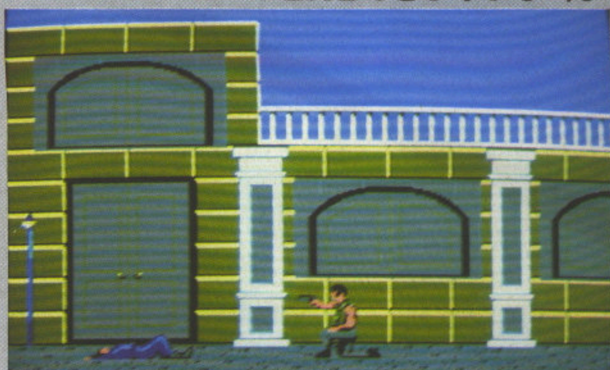
SHINOBI

PC

EDITEUR : VIRGIN GAMES
Testé par Jeff • PRIX 200 francs environ
Disponible sur CPC, ST, Amiga et PC
Déjà testé sur Amiga dans le n°32
et sur CPC dans le n°42

Des truands ont enlevé des gamins dans une école Ninja. Il va falloir se battre sur cinq niveaux avec leurs ravisseurs. Une fois tous les enfants du tableau sauvés, vous allez affronter le chef que vous devrez vaincre pour passer au stade suivant. Scrolling horizontal, couleurs vives et gaies, animation coulée, graphisme sympa, c'est en résumé ce que l'on peut dire de ce jeu. Pas de difficultés particulières. Il est un peu dur au début de maîtriser le combat Ninja, surtout si l'on est un novice comme moi, et assez nul qui plus est. Ceci dit, après quelques heures d'entraînement, je pense que je vais devenir balaise.

GRAPHISME 15 • SON 12 • ANIMATION 15
MANIABILITE 15 **VERDICT : 70 %**



IVANHOE

AMIGA

EDITEUR OCEAN
Prix: 250 francs environ - Disponible sur ST et Amiga
DEJA TESTE DANS N°1

Petit retour en arrière avec Ivanhoe qui sort maintenant sur Amiga. Ivanhoe, on ne le présente plus: il est beau, il est agile, il se bat merveilleusement bien à l'épée et il monte à cheval comme pas deux, et sa mission consiste à retrouver son roi adoré retenu prisonnier dans des contrées lointaines, par-delà les océans (sans faire de jeu de mot avec le nom de l'éditeur). Je rappelle que les graphismes, superbes au demeurant, sont réalisés par le graphiste d'Operation Stealth, et c'est ce qui donne toute l'identité au jeu. L'animation est extrêmement rapide, on retrouve un peu les mouvements des jeux d'arcade japonais, mais sans leur violence outrancière. Notre héros devra se battre sur cinq niveaux différents, dans les bois, sur un bateau, à cheval (avec des bonus à attraper en plein galop, génial!), dans un village aux décors moyenâgeux sublimes puis dans le château où est enfermé le roi. Et croyez-moi, vous risquez fort d'être aussi crevé que lui à la fin de l'aventure.

GRAPHISME 17 • SON 15 • ANIMATION 16
MANIABILITE 16 **VERDICT : 90%**



Rejoignez les tifosi des stades italiens grâce à cette nouvelle simulation de football signée US Gold.

Italy 1990

Comme chacun sait, la coupe du monde de football se déroulera cette année en Italie, pays célèbre pour la qualité de ses footballeurs et pour la ferveur délirante de ses tifosi. Cette simulation concoctée par US Gold se déroule en deux parties. Vous pourrez participer à une rencontre amicale contre un adversaire humain ou contre un adversaire dirigé par l'ordinateur, histoire de se faire un peu les mollets. Ou alors, vous participerez au Mondial 1990. A vous l'affrontement avec le Brésil, les Etats-Unis, l'Italie, l'Allemagne, ou le Cameroun.





ST
83 %

Dès le chargement, le choix est proposé entre plusieurs équipes, chacune disposant de différentes capacités (force, condition physique, agilité, agressivité, etc...). Le Cameroun par exemple aura une moyenne de points inférieure à la Hollande ou même à l'Angleterre, ces 2 équipes étant favorites pour cette coupe du monde. Si vous retenez ces vedettes, le jeu n'en sera que plus complexe, plus difficile mais aussi plus passionnant. Vous pourrez également choisir les onze joueurs parmi seize sélectionnés présents sur la feuille de match. Les joueurs ainsi que le terrain sont vus de trois quart haut, ce qui donne une assez bonne vision de l'ensemble de l'aire de jeu. Celle-ci scrolle dans toutes les directions en s'attachant plus particulièrement au joueur en possession de la balle. Lorsque vous la détenez, plusieurs possibilités s'offrent à votre génie footballesque: faire des têtes, dribbler, dégager la balle loin devant, faire des passes à votre partenaire le plus proche mais gare aux interceptions, nombreuses dans Italy 1990. Le principal reproche que l'on pourrait faire à cette simulation réside dans l'absence d'un scanner, pourtant bien utile pour élaborer une stratégie d'ensemble, notamment au second tour quand on est face à des équipes uplus dures. A part cette légère lacune, Italy 1990 se révèle être un bon jeu de foot qui se place à deux doigts du célèbrissime Kick Off.

JM Destroy

GRAPHISME	16
SON	10
ANIMATION	17
REALISME	16

PRIX :ENVIRON 200 F
DISPO SUR ST ET AMIGA

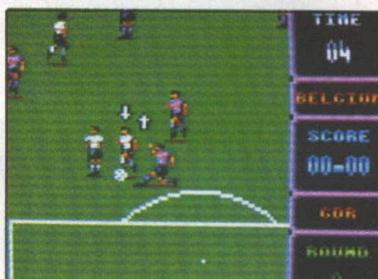
World Cup Soccer Italia 90

Pour le plaisir de tous et de chacun, Virgin nous sort un nouveau jeu de football. Comment ça vous n'en avez rien à foot?



De haut en bas : AMIGA, AMSTRAD, C64







Mordus du ballon rond, voici Italia 90, le seul jeu «agréé Mundial»; le petit bonhomme servant de logo officiel à l'événement est d'ailleurs imprimé sur la boîte. D'accord, Virgin a simplement racheté les droits de ce logo, mais ça fait tout de même sérieux. Il arrive parfois que par souci de faire vrai, on fasse des jeux lourds où l'on doit régler une quantité de paramètres avant de pouvoir jouer. Là, non. Italia 90 prend le foot et élimine toutes les sélections d'avant le match à l'exception du choix du pays, et simplifie les règles même du jeu en évitant les têtes, les penalties et les corners. Ce qui subsiste de ces coupes sombres donne cependant un jeu rapide, se rapprochant plus de l'arcade que du sport en équipe. Ceux qui étaient réticents à ce genre de jeu vont peut-être enfin trouver le soft qui leur convient, ce qui est très bien, même si cela agace un peu les puristes du ballon rond.

Artemus

AMIGA 90 %

Italia 90 offre deux visions du terrain: soit on se trouve face au terrain lors des échanges, en hauteur, soit, lors des tirs au but, on change d'angle et l'on voit la scène de derrière les filets. Les graphismes sont fins, les joueurs sont d'assez gros sprites qui courent rapidement et répondent très bien aux commandes. On y joue au joystick, et l'on sélectionne le joueur le plus proche de la balle en cliquant sur «fire». Sans cette manip', on dirigerait toujours le même bonhomme. «Fire» sert aussi pour faucher un joueur quand on est près de lui, ou pour taper dans la balle. Lorsque l'adversaire tire au but, on dirige le gardien qui exécute un super plongeon avec une très bonne animation. En début de jeu, on peut régler le temps de la partie et la force de votre équipe ainsi que celle de l'adversaire; si celui-ci se trouve être l'ordinateur, elle s'étendra sur une échelle allant de 1 à 5. Une ambiance sonore enragée anime le match et un arbitre apparaissant dans une fenêtre en surimpression siffle les coups et les annonce avec une voix numérisée. Autres animations amusantes, quand les joueurs se prennent des gamelles, des étoiles tournent autour de leur tête, et si c'est une méga-bûche, un brancard vient les ramasser. Bien fait, agréable à jouer, ce jeu de foot plaira certainement à tous, même aux plus novices.

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

CPC 90 %

L'animation est particulièrement fluide avec des joueurs qui galopent sur le terrain en perspective. Leur foulée est extrêmement réaliste. Seule animation sonore, le sifflet strident de l'arbitre, après quoi l'écran devient tout noir avec la faute inscrite en gros caractères. Même manipulation que sur l'Amiga: vous cliquez pour commander le joueur le plus proche du ballon et vous recliquez pour taper (le ballon, pas le joueur). Veillez à faucher la balle au bon moment car le carton rouge est vite arrivé.

GRAPHISME	16
SON	10
ANIMATION	15
MANIABILITE	15

C64 87 %

Comparée au CPC, cette version est moins réussie malgré un effort pour la page de présentation, absente sur l'autre bécane. Les joueurs sont un poil plus lents, mais ils répondent aussi bien aux commandes. Les interventions de l'arbitre se font pratiquement comme sur l'Amiga: il s'affiche sur l'écran et siffle les coups. Un mot apparaît sous sa trombine pour vous informer de la faute. Question graphisme, c'est bien réalisé, mais il n'y a pas assez de différences entre les deux équipes, si bien que l'on confond souvent les joueurs. Enfin, Italia 90 demeure un excellent jeu de foot dont la jouabilité a rarement été égalée.

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

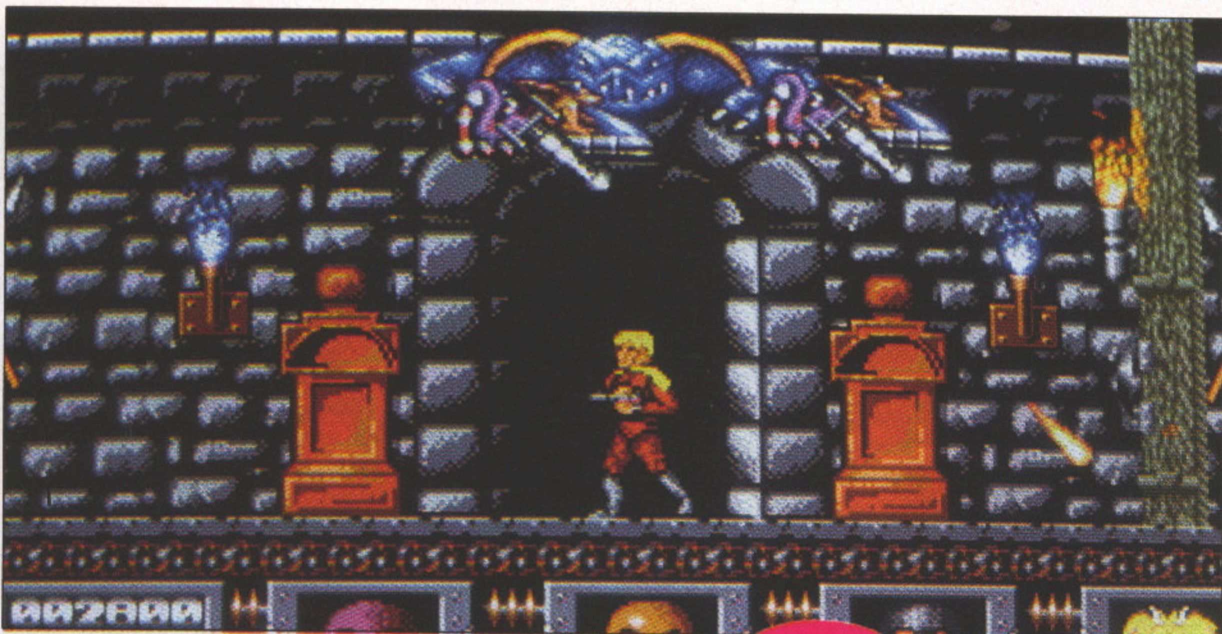
PRIX :ENVIRON 220 F SUR AMIGA, CPC K7 110 F, DISK 160 F
DISPO SUR CPC; C64, ST ET AMIGA

- JM Destroy, c'est quoi, tes trois jeux préférés, en ce moment?
- World Court Tennis, sur Nec.
- De quelle couleur est la Nec?
- Euh... Bleue? Ou violet!
- Perdu. Jeux suivants?
- Kick off et Ancient Ys Vanished.
- La jaquette de Kick Off est de quelle couleur?
- Mais foutez-moi la paix, je ne suis pas daltonien!

Avec Enigma Variations, devenez le célèbre Flash Gordon et battez-vous contre l'impitoyable Ming. Ça sent bon la BD américaine des années cinquante, tout ça!



Defenders of the Earth





Arme au poing et courage au ventre, vous voilà dans le repaire de Ming à la recherche des enfants des Défenseurs. C'est votre but, n'essayez surtout pas de comprendre, seule votre vie et celle de vos amis est importante. Donc, cherchez! Mais vous ne serez pas tout seul pour mener à bien cette mission périlleuse puisque, si un obstacle insurmontable venait à entraver votre progression, vous pourriez faire appel à l'un des quatre super-héros disponibles. Lothar, l'homme le plus fort du monde, et Mandrake le magicien vous seront souvent utile pour détruire des portes blindées ou lancer des sorts à quelque invincible ennemi. Avec Defenders of the Earth, il y a du mouvement dans l'air et pas une microseconde de répit.

AMIGA
90%

Un double scrolling horizontal fait défiler le paysage. Il vous impressionnera sûrement autant que moi par sa fluidité et sa rapidité. Les graphismes décorant le repaire de Ming sont d'une beauté et d'une précision à donner le frisson. J'en rajoute un peu, mais c'est franchement superbe. Le personnage qui se dirige au joystick court aussi rapidement qu'il tire, et même plus vite que ça. Il saute aussi afin de détruire les réacteurs d'engins volants ou pour faire bouffer du plomb à quelques monstres géants. Un conseil, inspectez bien les murs, il cachent souvent des armes qui vous seront indispensables pour continuer le jeu. Et qui anime tout ça avec brio? Le son, que je présente tout de suite, qui se trouve être numérisé en début de jeu et qui le rythme avec des bruitages qu'on dirait un film de Belmondo «taratata boum boum». C'est rapide, c'est bô et c'est pas facile: tout ce qui fait un bon soft, quoi.

Kaaa

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	18
MANIABILITE	17

PRIX : NON COMMUNIQUE
DISPO SUR AMIGA

Railroad Tycoon

Magnat du chemin de fer à l'aube de l'ère industrielle: c'est ce que vous propose Microprose dans ce soft mégalo.



Vous êtes un entrepreneur au début des années 1800. Vous comprenez que le monde est en train de changer. Les industries sont en pleine expansion. Je ne vous pas parle du taux de croissance qui monte en flèche. Vous avez décidé de retirer votre épingle du jeu. Votre ambition inavouée: créer le plus grand réseau de transport jamais inventé. Les derniers progrès vous permettent d'utiliser des engins à la pointe de la technologie, les locomotives. Mais prêcher dans le désert n'est pas simple. En effet, tout est à faire. Sélectionnez la partie du monde qui va subir votre influence et installez partout les tiges métalliques témoin de la croissance frémissante d'un monde à l'aube du grand bouleversement. Créez vos gares, des usines de traitements. Choisissez vos locomotives avec précision et devenez le maître du réseau. Mais attention, tout ceci coûte extrêmement cher! Sachez utilisez au mieux vos deniers sinon vous serez vite sur le sable. Tycoon, la dernière simulation de haut niveau de Microprose vient sortir. Accrochez-vous!



PC
82%

Voila un jeu très original. Devenir un magnat de la locomotive n'est pas courant sur micro! Le jeu est fourni avec une abondante documentation détaillée et en français, ceci étant très habituel de la part de Microprose. Les graphismes sont très colorés mais n'exploitent pas à fond les capacités de la carte VGA et c'est bien dommage. En effet, la plus grande critique à propos de ce jeu réside dans l'interface utilisateur qui est loin d'être une merveille. Les détails graphiques, empruntés à Sim City, sont dans l'ensemble un peu fouillis mais bon... Quant aux sons, il n'y en a pas. Dans l'ensemble Tycoon est un jeu de bonne qualité qui passionnera les dingues de simulation et seulement eux. Pour ma part, les trains...»c'est pas mon dada». Affaire de goût, donc.

Cris

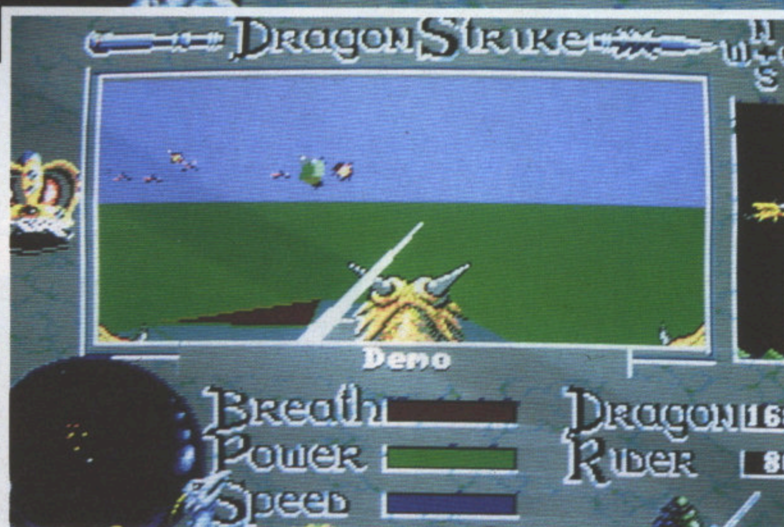
GRAPHISME 12
ANIM NEANT
SON non significatif
DIFFICULTE 15

PRIX : ENVIRON 350 F
DISPO SUR PC SEULEMENT



tests

Dragon Strike



Un simulateur de vol sur dragon, c'est ce que nous propose SSI. Scramble!

Cela ressemble fort, en effet, à un simulateur de vol, mais la machine est très particulière puisqu'il s'agit d'un beau gros dragon. Pour une monture particulière, vous disposez d'armes particulières : boules de feu, dents, griffes... C'est pas banal et c'est rigolo. La bête se pilote comme un avion. Un tableau de bord qui réuni les informations nécessaires au combat: force, vitalité, armement ainsi que les points gagnés. Vous pouvez obtenir des bonus au cours du jeu, de l'énergie, des potions pour soigner votre dragon ou vous même. Il y a une vingtaine de missions que vous effectuerez seulement si vous réussissez à anéantir tous les ennemis dans trois niveaux de difficulté.

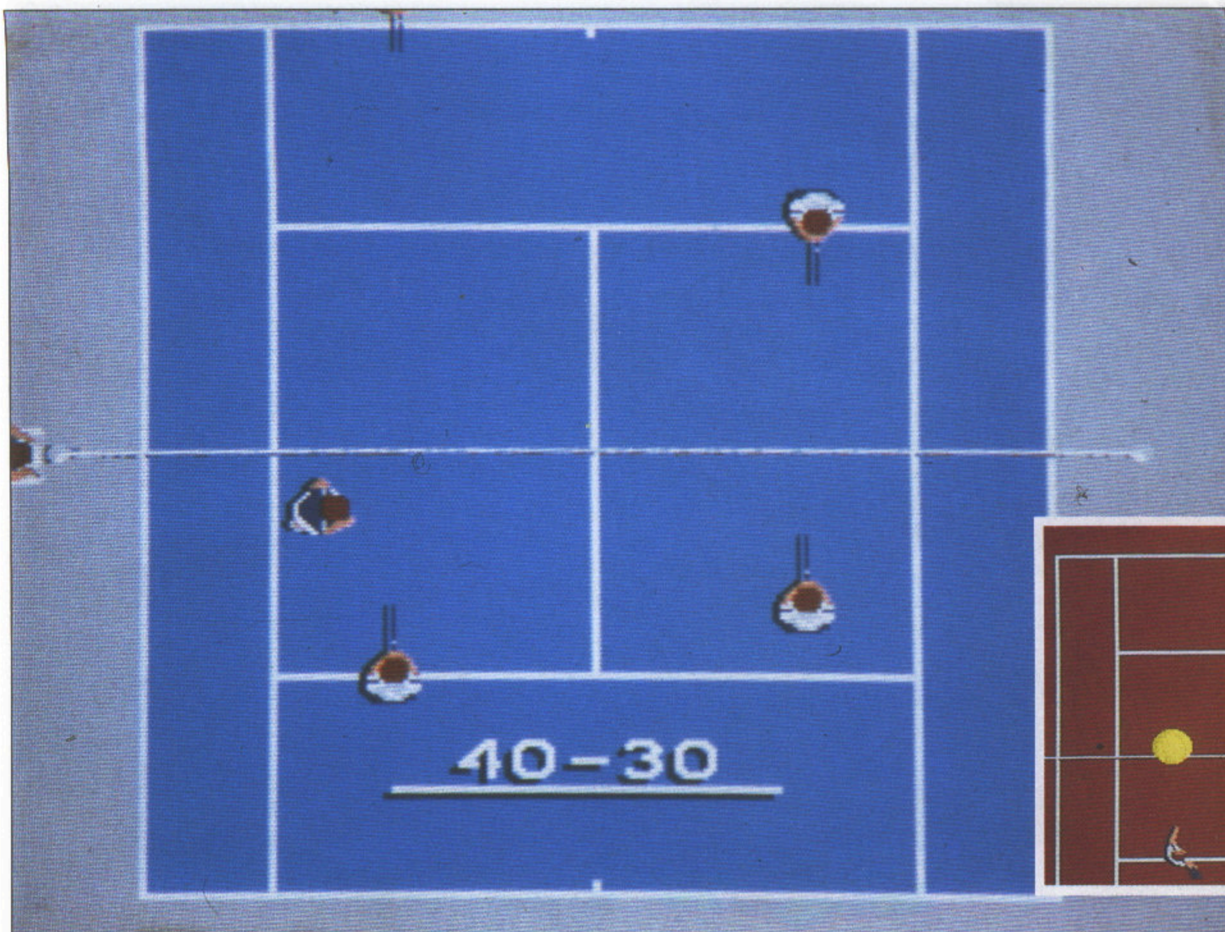
PC
70%

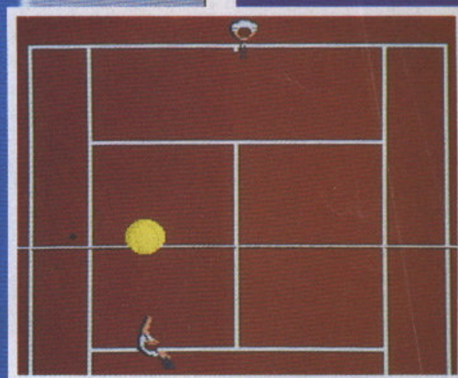
C'est un jeu original, aux couleurs fraîches et gaies. L'animation est fluide et les ennemis sont sympas et horribles. La boule de feu remplace le canon de 30 mm. Le graphisme est correct et ça défile vite comme sur les meilleurs simulateurs de vol. C'est un jeu sans complexité particulière qui permet de se détendre agréablement.

Jeff

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	15
MANIABILITE	17

PRIX : environ 300 F
DISPO SUR AMIGA ET C 64





Tie Break

Tranquillement, Starbyte nous pond un jeu de tennis juste au moment de Roland Garros. Attention, mine de rien, il se pourrait que cet œuf soit en or.

Le mois dernier, la question quant à Tie Break était: la manipulation sera-t-elle à la hauteur? On avait dejà remarqué la rapidité du jeu, la fluidité du scrolling et avec quelle qualité il sait gérer et les bruitages que c'est pas possible on se croirait à la téloche. Eh bien figurez-vous qu'en plus de tout ça, la manipulation est tout simplement géniale. Le joueur se déplace de lui-même et se pose juste où il le faut, donc pas de problème de ce côté-là, et il vous suffit de pousser votre joystick du côté du retour choisi et cliquer plus ou moins longtemps pour la force de frappe. C'est simple comme boujonr.. non.. blonju... gnnn! J'arrive pas à le dire. Bon! Tie Break est un jeu de tennis vu de haut, qui se place d'emblée dans les premières places du Top Ten(nis).

AMIGA 95 %

Comme il est dit dans le résumé, Tie Break est sans reproche côté réalisation. Quatre terrains au choix: terre battue, gazon, ciment et synthétique; les différences de sol ont plus ou moins d'effet sur la balle. Remarquable aussi, le jeu en double. Vous pouvez jouer comme vous le voulez: seul avec trois autres joueurs contrôlés par l'ordinateur, à deux, à trois et même à quatre humains, grâce à la possibilité de brancher quatre joysticks. Laissez-moi vous dire qu'à quatre, c'est l'enfer ma parôle! Les amateurs du tennis sur micro ne peuvent pas se passer de Tie Break, ou alors qu'ils s'en passent mais ils seront bien malheureux.

Artemus

GRAPHISME	14
SON	18
ANIMATION	16
MANIABILITE	18

PRIX : ENVIRON 250 F
DISPO SUR ST ET AMIGA



EXTASE





CRYO

JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

Elle est Là,
Perdue dans ses Rêves Electriques.
Elle Entrouvre ses Yeux d'Acier Bleu,
un Sourire Etrange
Découvre ses Dents de Nacre Inoxydable.
Sa Vie est Suspendue au fil d'un Joystick Noir...





DROID ECSTASIS



FEAR



MADNESS



VISION CONTROL



DREAM ZONE



IDEAS STIMULUS



MYSTIC CRISIS



CRY OF LOVE

ATARI □ **AMIGA** □ **PC** & COMPATIBLES □ **AMSTRAD**

EXTASE

UN JEU DE **REMI HERBULOT** □ PROGRAMMATION **PATRICK DUBLANCHET** □ GRAPHISME **MICHEL RHO** □ SON **STEPHANE PICQ** □ MUSIQUE **PH. EIDEL & A. DEVOS: THE BULGARIAN VOICES** □ REMIX **REMI HERBULOT** □ EDITION **VIRGIN MUSIQUE**

L'ULTIME **ARCADE/STRATEGIE**

CRYO

DISTRIBUÉ PAR



8/10, RUE BARBETTE 75003 PARIS □ Tel. (1) 42.78.98.99 □ Fax: (1) 42.78.95.50 □ Télex: 240439

ADVANCED RUGBY SIMULATOR

Le terrain est vu soit de haut soit en plongée et vous êtes sensé placer la balle ovale entre deux poteaux. Je sais, ce n'est pas très recherché, mais que voulez-vous, c'est du sport. C'est même du rugby et ça peut se jouer à deux. ARS (j'abrège) sort sur ST. Il est rapide, bien fait, et pour une fois qu'on vous propose autre chose que du foot, profitez-en!



Pour les fauchés
Softs Budget
Prix réduit

Avec les petits Budgets de Code Masters, les petites bourses n'ont plus de complexes.



TREASURE ISLAND DIZZY

Y en a qui roulent leur bosse, d'autres qui n'amassent pas mousse, eh bien vous, vous allez faire rouler un œuf sur une île du Pacifique bourrée de pièges, de petits ponts en bois (pan!). Un fabuleux trésor serait enterré sur l'île... En attendant sa découverte, ce sont les Amigaïstes qui auront la joie de pousser leur coquille sur les plages de Treasure Island.



ADVANCED SKI SIMULATOR

La simulation sportive a toujours marché sur micro, c'est normal, c'est largement moins fatigant que dans la réalité. Cette fois-ci, c'est sur des planchettes que vous allez vous éclater en descendant les pentes enneigées des Alpes et en sautant toutes sortes d'obstacles sans bouffer de la neige (qui est indigeste, j'en sais quelque chose!). Une très bonne simulation sur ST que l'on peut même utiliser hors saison.



BMX SIMULATOR

Sur des terrains plus ou moins circulaires, vous dirigez une moto de cross. Les circuits sont en terre, bordés de vieux pneus et bosselés à souhait. On voit toutes ces merveilles de haut et on peut y jouer à deux. Dispo sur Amiga et ST, les graphismes de BMX Simulator (et quand on simulator on a pas raison de faire semblant) sont réalistes et le jeu exige beaucoup de précision.

NITRO BOOST CHALLENGE

C'est au volant d'une petite voiture ou d'un hors-bord que vous allez devoir zigzaguer entre des obstacles. Sept étapes sont à franchir, et des tonnes d'ennemis volants ou non sont à abattre grâce à un canon placé sur votre capot (on arrête pas le progrès, surtout pour les armes). Les véhicules foncent extrêmement vite, et si cela ne vous suffit pas, ils peuvent même passer en mode turbo. Un jeu qui défoule, sur ST pour l'instant.

PRO BUDGETS & AUTRES SIMULATORS





A gauche : BMX SIMULATOR
A droite : QUATTRO GRAND PRIX SIMULATEUR

Code Masters enrichi sa gamme de Simulator divers. Enrichi... il faut relativiser, comme dirait Albert. Car les quatre titres de Quattro Sports sont en effet des compilations de budgets. Un budget à partir de budgets, meilleur marché tu meurs! Il s'agit de Grand Prix, des petites autos qui tortillent sur un circuit posé à plat sur l'écran. Pro Ski est une honnête simulation de ski, quant à Pro Snooker, il vous fera tâter des subtilités du billard américain. BMX Simulator, c'est la version «petites motos» de Grand Prix mais avec une piste en terre beaucoup plus réaliste. Cette compilation n'existe que sur cassette.

FRUIT MACHINE

Fruit Machine, sur un autre registre, transforme votre CPC en machine à sous comme à Las Vegas. C'est la fascination des fruits et des jokers qui défilent sans débourser un rond car les piécettes sont pixellisées. Les gains le sont aussi et ce n'est pas avec ça, même si vous avez une veine de tondu, que vous achèterez des carambars et des malabars supplémentaires. Un tas de bonus relance l'intérêt du jeu. A déconseiller à ceux que le joystick démange. Les autres peuvent s'amuser avec les copains, entre deux shoot'em up.



ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

Et Encore et encore , comme dirait l'éditeur du même nom... Escape from Singe's Castle, la suite du Dragons Lair que je vous ferais pas l'injure de présenter, a aussi été budgetisé. Une fois de plus, Dirk a des problèmes avec le peu avenant Roi Lézard. Il devra le vaincre s'il veut gagner la main de la princesse Daphne. Autrement, il ne lui restera plus qu'à passer une petite annonce dans Le Chasseur Français. Dirk n'étant pas la moitié d'un imbécile ni même le quart, il devra prouver qu'il en a dans le grelot autant que dans les biscottos en résolvant huit énigmes, des sortes de puzzles avant d'en découdre avec l'horrible de service.

- Duy Minh, c'est quoi, tes trois jeux préférés, en ce moment?
- Ultima VI...
- Je l'aurais parié.
- Et puis Iceman et Leisure Suit Larry Meets Passionate...
- Stoooop!
- ... Patti, le troisième, quoi.

arcades

CADASH

de Taito

Ce mois-ci, découvrez le premier jeu de rôle de salles de jeux. Et en français, s'il vous plaît! Pas sûr que ça plaise aux forcenés de la gâchette mais en tout cas, c'est à voir!

Les jeux de rôle débarquent dans votre salle de jeux! Taito avait déjà tenté une expérience similaire avec Demon Sword il y a quelques temps déjà, et le succès avait été au rendez-vous pour les versions japonaises et anglaises. Il n'avait, hélas, pas débarqué en France puisque non traduit. Avouez qu'il est regrettable pour un néophyte qui ne connaît pas les jeux sur micro d'être en plus gêné par le problème de la langue. Surtout s'il est habitué à tirer sur tout ce qui bouge sans réfléchir! Mais Cadash a la chance d'être traduit, lui. Sa présentation donne déjà un avant-goût du jeu: on y voit une jeune et jolie princesse se faire enlever par un dragon ailé à deux têtes tandis que nos quatre compagnons le regardent partir depuis le sommet du château. Deux joueurs peuvent participer à l'aventure simultanément. Vous pouvez incarner l'un des quatre personnages: le Fighter, aussi fort qu'agile, bien adapté aux débutants. Son épée est efficace lors des combats rapprochés. Le Mage est le plus puissant, ses pouvoirs s'amplifient rapidement. Ses sorts sont très efficaces et ses boules de feu destructrices, mais c'est un vieillard. La Priest a la puissance de l'esprit à son service, elle peut se rendre invisible quelques instants. C'est une femme et sa force n'est pas physique. Quand au dernier, le Ninja, c'est de loin le plus agile. Ses shurikens partent dans toutes les directions. Pour les guerriers, seules des armes plus puissantes ou projetables peuvent être achetées auprès des négociants des villages alors que les magiciens s'enorgueillissent de divers pouvoirs sélectionnables en maintenant le bouton enfoncé. Votre mission est des plus ardues: il vous faudra, à la demande du roi de Deezar, partir à la recherche de Barrog, l'incarnation du mal. Celui-ci vient d'enlever la fille du roi, la belle princesse Sarasa. Pour accomplir votre quête, vous traverserez les cinq continents de ce bas monde en y faisant





de curieuses rencontres... Chaque contrée possède ses monstres et ses légendes; en questionnant les villageois vous saurez où se terre la créature que vous devrez affronter. C'est elle qui détient les objets et les sorts nécessaires pour continuer votre progression. Le temps de jeu est limité à quelques minutes et si le décompte arrive à zéro, un monstre vous poursuivra et vous tuera. En affrontant les créatures mythiques peuplant chaque région (squelettes, zombies, pierres vivantes, abeilles géantes, plantes carnivores, hommes préhistoriques, etc...), vous récolterez des bourses contenant l'or permettant d'acheter d'autres équipements. Dans les coffres disséminés sur votre chemin, vous trouverez herbes et potions pouvant vous guérir. Si les combats vous ont meurtri, reposez-vous dans l'auberge du village, vous y reprendrez des forces et vous continuerez le lendemain. Ayant percé tous les secrets de chaque continent, il ne vous restera plus qu'à trouver l'ancien qui garde la porte du téléporteur. C'est le seul moyen d'atteindre les autres continents. N'oubliez pas que vous pouvez interroger toutes les personnes rencontrées (les gardes du roi, les paysans, leurs enfants, les gnomes...), ils vous donneront de précieuses indications. La musique vous plonge immédiatement dans l'ambiance, vos personnages réagissent bien et le monde de Deezar est le plus vaste que je connaisse! Seul point regrettable, les textes ne sont pas dans un français irréprochable et les traductions manquent de clarté. Mais cela ne nuit pas à l'intérêt du jeu. Vous ne pouvez pas imaginer comme il est plaisant, d'autant plus que l'action est pleine de rebondissements: une véritable épopée!

Remerciements à Mr Ferrari et Mr Le Cabellec de la société Bussoz qui m'ont aimablement reçu en leurs locaux.



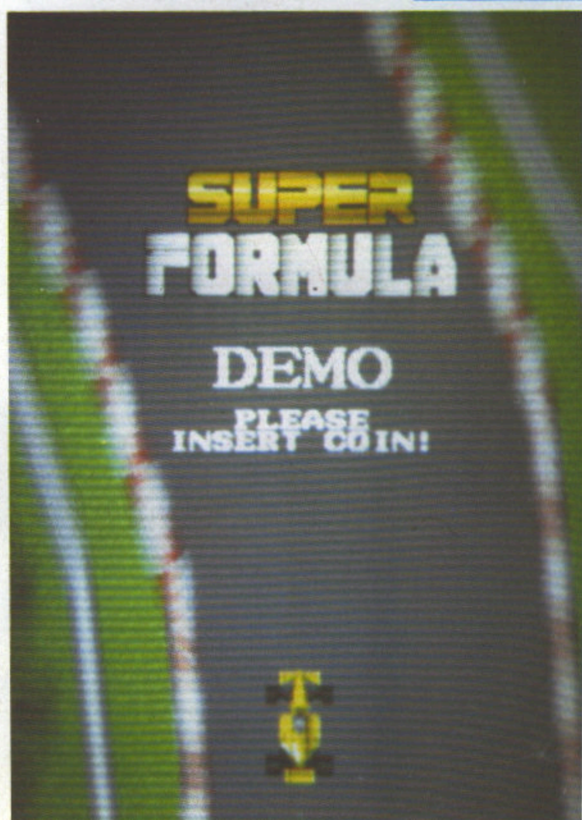




SUPER FORMULA

de V-System -Video system

Et un simulateur de courses de voiture, un! Tiens, celui-ci n'est pas en 3D? Etonnant, c'est le mot qui convient. Il n'est pas des plus riches graphiquement, mais contre toute attente, il se révèle très jouable et agréable. Temps et nombre de voitures sont limités et la piste est montrée à vol d'oiseau, en suivant votre voiture. Un volant permet de la diriger et, qui sait, de dépasser vos concurrents. L'accélérateur est présent lui aussi et l'on peut, dès le début, choisir voiture, pilote et écurie (le tout avec des noms quelque peu changés, copyright oblige). Le scrolling est vertical et ce n'est pas la voiture qui bouge, sauf à droite ou à gauche, mais le décor. L'animation est époustouflante et on se laisse finalement prendre au jeu. Il ne vous reste plus qu'à vous qualifier! V-System sort des sentiers -et des pistes- battus.

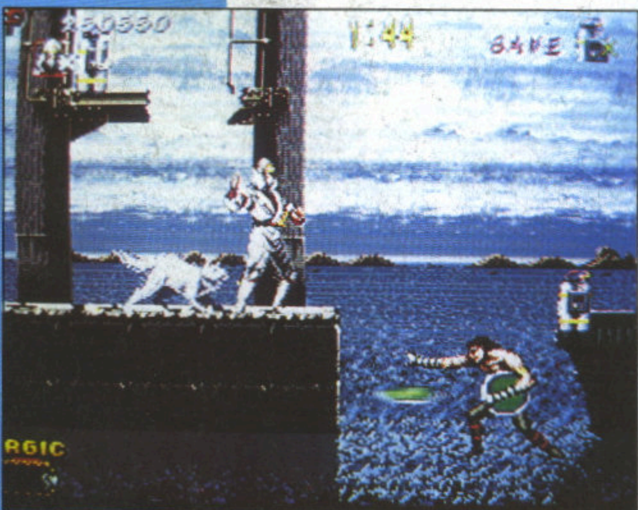


arcades

SHADOW DANCER

de Sega





Depuis le temps qu'on attendait une suite au fabuleux Shinobi! Sega nous avait déjà récemment gratifié d'un Super Shinobi sur la console Megadrive ou The Revenge of Shinobi sur la Genesis (le nom change souvent entre les versions japonaises et américaines, mais le jeu reste identique).Eh bien accrochez-vous, j'enlève l'échelle: le ninja blanc a beau être commun aux deux versions, il n'en demeure pas moins que celle d'arcade lui est de loin supérieure et différente. En effet, notre ninja blanc s'est vu affublé d'un chien de sa couleur qui immobilise les adversaires sur ordre, les tenant à merci le temps nécessaire pour son maître de s'en débarrasser. Le chien mord mais il ne tue pas (NDLR: enfin une trace d'humanité dans ce monde impitoyable!). Le ninja, toujours aussi agile, devra cette fois ramener des pellicules Top Secret dérobées par des agents ennemis. Pour ce faire, il devra s'infiltrer chez le chef local Yakuza (la mafia japonaise), les récupérer et s'enfuir. Evidemment sa quête sera rendue malaisée par des hommes de main à sa solde qui ne manqueront pas d'entraver son chemin. Il devra ainsi désamorcer au passage des bombes à retardement dispersées dans le décor et risquant de tout faire sauter. Puis c'est avec le chef en personne qu'il aura affaire avant de pouvoir repartir. Ses missions l'emmèneront cette fois-ci parcourir le monde, de Tokyo à Mexico. On retrouve les scènes intermédiaires où l'on doit tirer sur des ninjas mais en perspective cette fois; ils vous foncent dessus du haut d'un immeuble. Les paysages, de l'aéroport à une banlieue pourrie en passant par une décharge de voitures, un pont géant et un train vous feront faire des voyages très très mouvementés! Heureusement notre ninja possède toujours un pouvoir destructeur qu'il peut utiliser trois fois. Son armement peut évoluer et il peut alors tirer des shurikens enflammés qui tuent du premier coup, mais au corps à corps son sabre est plus meurtrier. On retrouve les ingrédients qui avaient fait le succès de Shinobi avec en plus le déplacement dans toutes les directions. Notre ninja peut dorénavant monter sur des tours hautes de plusieurs étages, l'aire de jeu n'étant plus aussi limitée. C'est plus agréable et plus réaliste.



